LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
HIDDEN & DANGEROUS 2

160 PAGINE!

www.gamesradar.it - Dicembre - n°110 - Edizione DVD € 7,90

ESCLUSIVA!
CALL OF DUTY 2
Di nuovo sulla breccia con il seguito dello splendido sparatutto 3D!

PROVATO!
THE MOVIES
Il simulatore di regista con cui girare i film dei vostri sogni!

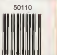
PROVATO!
FOOTBALL MANAGER 2006
Il miglior modo per decidere la panchina della vostra squadra di calcio!

INOLTRE...
Le Recensioni di Peter Jackson's King Kong, The Suffering: Ties that Bind, Cold War
Le Anteprime di Prince of Persia I Due Troni, Need for Speed Most Wanted

RECENSITI...
21 giochi tra cui Vietcong 2, WH40K Dawn of War: Winter Assault, World Racing 2, UFO: Aftershock!

Provato!
QUAKE 4





Il dovere è nostro; le conseguenze riguardano Dio. (Thomas J. "Stonewall" Jackson)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

84 L'incubo dei Vietcong, l'odore del napalm e il sibilare dei traccianti: benvenuti in *Vietcong 2*, il nuovo sparatutto di Pterodon!

VIETCONG 2



34 GIOCO COMPLETO: HIDDEN & DANGEROUS 2
Questo mese, GMC vi porta nella Seconda Guerra Mondiale con l'eccezionale gioco di Azione/Strategia firmato da Illusion Softworks.

26 ESPLORA E GIOCA
Il DVD di GMC propone, questo mese, un tridente davvero "pesante": *Call of Duty 2*, *Peter Jackson's King Kong* (anche nel CD demo) e *Brothers in Arms: Earned in Blood*. In aggiunta, troverete l'ottima espansione di *WH40K: Dawn of War, Winter Assault*, e l'originale remake del primo *TrackMania*. Naturalmente, non mancano altri spettacolari demo e un'imperdibile raccolta di add on, patch e shareware.



Demo imperdibile!
World Racing 2



Call of Duty 2 – pag. 72

Quake 4 – pag. 78

The Movies – pag. 88

A occhi aperti



Lo avevamo preannunciato qualche tempo fa e oggi è ormai in dirittura d'arrivo. Con l'imminente debutto sul mercato di Xbox 360, fa la sua comparsa nei negozi anche il controller per Windows, uguale in tutto e per tutto a quello della nuova console Microsoft.

Per quanto abbiamo avuto modo di sperimentare di persona, si tratta di uno dei migliori joypad mai progettati, un deciso passo avanti per il controllo di numerosi giochi, fra i quali, per ovvie ragioni, spiccano titoli sportivi e d'azione. L'importanza della notizia non è tanto da ricercarsi, però, nelle qualità del controller stesso, quanto nella possibilità che uno schema di controllo standardizzato (perché siamo abbastanza sicuri che anche gli altri produttori si adatteranno a breve) convinca un numero superiore di sviluppatori "da console" a occuparsi dei nostri PC.

Ricordiamo i tempi in cui, per fare un esempio, la migliore versione di *Mortal Kombat* era proprio quella per computer. Oggi quei tempi sono tanto lontani da far sì che un picchiaduro realmente valido per la nostra piattaforma di gioco preferita non si veda da oltre cinque anni. Perché? Davvero chi gioca con un PC non vorrebbe un *Virtua Fighter* realizzato come si deve? Un *Soul Calibur*? E ancora, perché diamine un capolavoro come *Burnout* non deve arrivare anche su computer?

Ponendoci questi interrogativi possiamo ipotizzare che, nel corso degli anni, a ostacolare la vendita e, di conseguenza, lo sviluppo di videogiochi di questo tipo sia stata la mancanza di una periferica standard con cui controllarli. Ci auguriamo di cuore che le cose cambino rapidamente. Se il PC vuole restare la macchina da gioco per eccellenza, non basta infatti la potenza pura. Serve il software e ne serve tanto, di qualità e vario, così da soddisfare le esigenze del più ampio spettro di videogiocatori.

Buona parte dei nostri lettori saranno appassionati di sparatutto, strategici o MMORPG. Potrebbero legittimamente pensare, quindi, che il computer offra loro tutto quello di cui hanno necessità. Vero. Chiudersi in una nicchia, però, non è mai positivo. Meglio stare a occhi aperti, pronti a cogliere tutte le possibilità. Al di là dei propri gusti personali, infatti, una varietà maggiore è in grado di dare a tutti l'opportunità di espandere i propri orizzonti videoludici. Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Ranger" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Ciak" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Edizione speciale"

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Sorpresa" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Arriva il concerto" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Wasabi" Tradardi, Carlo "Fragge le" … Luca … Spinelli, Gianluca "Beckham" Loggia, …

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Rail Gun" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo … Dente, Vincenzo "Non funziona" …

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco …
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta …
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico …, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. Centro Direzionale Isola F1 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO …
PUBLISHING DIRECTOR Andrea … Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA …
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma …
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena …

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00

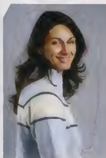
ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA … S.P.A. - Via Cà Bertoncina, …
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
… & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano

Future Media Italy è parte di Future plc

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego –

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

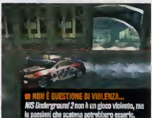
NON È QUESTIONE DI VIOLENZA...

Cara Nemesis,
guru dei videogiocatori incalliti e meno. Vorrei affrontare con te un tema molto discusso nel mondo dei videogiochi: la violenza. Per cominciare, cito un episodio avvenuto non troppo tempo fa. In un centro commerciale, era esposto in prova il nuovo titolo di turno e un bambino di nove anni lo stava provando, quando un suo coetaneo (se non più piccolo) è arrivato e ha chiesto al primo di lasciarlo giocare. Questi non era favorevole, così il nuovo arrivato ha pensato bene di prendere un taglierino e di infilzare il braccio del rivale. I giornalisti hanno subito lanciato un'accusa, dicendo che probabilmente il ragazzo doveva aver visto scene come queste (se non peggiori) a bizzeffe durante le sue partite ai videogiochi e che ciò aveva condizionato il suo modo di reagire. Personalmente, invece, vorrei spezzare una lancia in favore dei videogame che, secondo me, sono vittime di una generalizzazione eccessiva e vengono presentati come "mostri spara-violenza". *Need for Speed Underground 2*, per esempio, non mi pare un titolo violento, per quanto possano essere combattivi gli avversari. Con questo, non dico che quest'ultima non sia presente, basta pensare a *GTA: San Andreas* o a *Mafia*, però non trovo giusto che vengano incolpati, dato che sulle rispettive confezioni appare la scritta 18+ e 15+. A parer mio, sono i genitori che sbagliano e non controllano i figli a sufficienza.
Certo, nemmeno io ho resistito al fascino di *Doom 3* e al suo bel 18+ in copertina, nonostante abbia tredici anni, ma posso dire di aver giocato con la consapevolezza che non puoi sbudellare le persone (o demoni che siano) senza restare impunito.
Confido in una tua risposta.
Un gigantesco saluto a te e alla redazione... siete mitici!

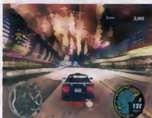
:[100%_kAiaman]:
(o **Raffaele** se preferisci)

Raffaele (sì, preferisco), forse a causa dell'età, o forse per come è la situazione attuale, mi sembra che ci sia sempre meno da dire a proposito della violenza nei videogiochi. I produttori continuano a sfornare titoli sempre più "controversi" e "scandalosi" (perché si sa che lo scandalo vende), i loro avversari continuano a trovare nuove ragioni per attaccare l'industria e motivi per cui una partita a *CounterStrike* è praticamente identica a un addestramento da marine, e la scienza continua a rispondere che non esistono correlazioni certe tra ciò che si vede su uno schermo e quello che si fa dopo. Dubito persino che la situazione cambi in tempi ragionevoli e mi aspetto, anzi, di leggere le stesse cose a proposito di *Unreal Tournament 2028* e *GTA 25: Sesto San Giovanni*.
Quello che, però, mi piacerebbe vedere cambiare, nei prossimi venti anni, è l'approccio della

> **"Ammettete di esservi fatti prendere dall'entusiasmo per l'arrivo di *Doom 3*!"**
>
> di [illegible] per [illegible] – Mr. [illegible]



NON È QUESTIONE DI VIOLENZA... *NfS Underground 2* non è un gioco violento, ma le passioni che scatena potrebbero esserlo.



dal Forum di gamesradar.it

FRATELLI SEMPRE PRONTI

Scrive il caro Marco1989 nel **Thread** "problema con *Brothers in Arms*": Salve a tutti, sono uno nuovo e ho una domanda da fare. Ragazzo, sei nel posto giusto! Ho comprato lo stupendo sparatutto di Ubisoft, ma non riesco a gustarmelo a causa di un problema video con la mia nVidia 6600 256 MB. Il gioco va a scatti e questi sono così fastidiosi, che mi sono quasi convinto a disinstallarlo. Prima, però, ho pensato di chiedere a qualcuno più esperto di me... Ovviamente, sul **Forum** la risposta non ha tardato ad arrivare. Holly: Hai installato gli ultimi Forceware per la 6600? È strano, dovresti poterci giocare senza problemi. Altrimenti, prova a fare una deframmentazione del disco, spesso aiuta a risolvere questo genere di problemini. Potrei anche consigliarti una scansione anti Spy con Ad-Aware, lo trovi su **www.lavasoftusa.com**.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi a gabola sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedax i vostri problemi hardware)
annulla@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC il prossimo mese.
Nel frattempo, continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è:
GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!



L'arte non vuole voti

Carissima Nemesis,
mi permetto di riaprire la lunga questione sul fatto se sia appropriato o meno definire un videogioco arte.
Non starò a definire il concetto di arte, però, perché rischierei di dilungarmi troppo e di spostare inutilmente il fulcro del cruccio che mi assilla da un po'.
La maggior parte dei lettori di GMC e molti, spero, tra coloro che collaborano alla rivista difendono a spada tratta l'eventualità che un giorno i videogame siano considerati come una forma d'arte moderna. A me sembra, però, che vengano negate alcune premesse essenziali.
Innanzitutto: mai nessuno si è permesso di assegnare un voto alla "Gioconda" di Leonardo, o a "L'urlo" di Munch. Certo, un critico d'arte esprime il proprio parere, basandosi sulla tecnica, sui colori o sul soggetto, valutando l'opera nel complesso e cercando di essere il più oggettivo possibile. Ed è così che bisognerebbe giudicare un videogioco.
C'è poi la questione dei numeri: di un videogioco vogliamo conoscere la quantità dei livelli, il numero di nemici, quello dei poligoni e delle armi, eccetera. Più elevati sono tali numeri, e più il gioco è divertente? Mi piace la definizione di Oscar Wilde in merito all'artista: "Egli è il creatore di cose belle". Il peso, il materiale, la tecnica usata per modellare il "David" di Michelangelo sono aspetti marginali, che ai più non interessano, ma persino un bambino sa che quella è arte. Questo perché l'arte deve farsi riconoscere, deve rendersi accessibile. Se continuiamo a valutare i videogame sulla base di voti, come pretendiamo che diventino arte? Finché il giudizio è uno sterile elenco di meraviglie tecniche e di numeri grandiosi, non dobbiamo lamentarci se i media li ritengono un "passatempo per teenager brufolosi e smanettoni".
Tu cosa ne pensi? Credi che un giorno GMC smetterà di dare voti, e consacrerà i videogiochi nell'olimpo delle forme d'arte?

Tesla

Tesla, hai senza dubbio ragione: anche secondo me, i voti sono un'eredità ingombrante e, anzi, ho cercato più volte di convincere i Grandi Capi ad abbandonarli e lasciare il compito della valutazione alla sola recensione. Però, come credo di aver scritto già qualche tempo fa, GMC e le altre riviste si trovano in una posizione tutt'altro che semplice, perché i videogiochi sono soprattutto dei prodotti e i lettori sono soprattutto degli acquirenti.
Mi piacerebbe molto poter discettare del valore catartico della trama di *Planescope: Torment*, tralasciando tutte le altre considerazioni e invidio veramente quei pochi che riescono a farlo. Però, alla fine, ciò che la maggior parte dei nostri lettori vuole è semplicemente sapere se vale la pena di spendere dei soldi per acquistare l'ultima fatica del tal team di sviluppatori o se, invece, sia un fallimento. E allora, ci tocca mettere da parte le nostre ambizioni di critica pura e cercare di fornire un servizio a chi ci paga lo stipendio, accontentandoci di quanto riusciamo a trasmettere con le poche righe a nostra disposizione.

stampa ufficiale alla questione.
Sono praticamente certa che, se l'aggressione fosse stata compiuta per vedere più da vicino un reperto a un museo archeologico, nessun giornalista avrebbe avuto il coraggio di dire che la Storia insegna la violenza (per quanto, ammettiamolo, la maggior parte del nostro passato non sia particolarmente edificante). E anche se si fosse trattato di una lite su un libro giallo o un film di Schwarzenegger, si sarebbe pensato a un normalissimo caso di prevaricazione tra bambini, per quanto accompagnato da un temperino. Invece, visto che sono videogiochi, ecco che c'è una evidente ragione e correlazione.
Spero che, così come tutti i giornalisti o quasi leggono e vedono film (almeno suppongo), tra una ventina d'anni tutti i giornalisti o quasi avranno passato la propria infanzia davanti a *Quake* e soci, e cercheranno ragioni meno campate in aria per le aggressioni e la violenza. Genitori disattenti, depressione, problemi affettivi… ce ne sono quante ne vogliono e sono tutte più sensate di *Doom*.

DREAM TEAM DI SVILUPPATORI

Ave dea dei videogiochi,
mi chiamo Andrea, ho 18 anni e sono un lettore accanito della vostra rivista. Ti scrivo perché volevo renderti partecipe di un mio sogno. Secondo te, sarà mai possibile che tutte le case videoludiche coalizzino i loro sforzi per creare il gioco perfetto? Faccio un esempio: se Valve, id Software, 3D Realms e gli altri si unissero per dar vita a un gioco, cosa ne verrebbe fuori? Scusa se la questione ti sembrerà sciocca, ma è un mio sogno da molto tempo. Comunque, complimenti per il nuovo look della rivista: è molto aggressivo. Ciao e grazie per il tuo tempo.

Deleter

Deleter, sarebbe sicuramente bello se i grandi campioni del videogioco formassero un "dream team" per sviluppare il titolo definitivo. Però, devo dirti che, in tutta sincerità, ritengo improbabile che succeda. Prova a immaginare cosa accadrebbe se, dopo aver messo nella stessa stanza John Carmack, Gabe Newell e Cliff Brezinski, questi si trovassero in disaccordo su qualcosa. Secondo te, qualcuno cederebbe mai?

QUANTE VITE VUOI?

Ciao Nem!
Sono sempre stato un grande giocatore in single player, un po' per ignoranza del multiplayer e soprattutto per il problema della connessione (da poco possiedo l'ADSL). Nonostante ciò, ho avuto molte esperienze di multiplayer e c'è una cosa che continuo a non comprendere.
Capisco benissimo i giochi single player, dove l'obiettivo è "arrivare alla fine", a una meta, tutto questo in un tempo definito. Posso capire anche gli FPS online, alla *CounterStrike* o *Quake 3* per intenderci, in cui ti metti lì, fai qualche partita e, finito il round, smetti.
Ma non comprendo i GdR online.


QUANTE VITE VUOI? Non sempre chi gioca a un MMORPG come *World of Warcraft* ne diventa tanto dipendente da trascurare affetti e amici.

IN BREVE

Cara Nemesis,
sono un giovane compositore musicale, nonché un insegnante di chitarra. In questi ultimi tempi, mi sto interessando alle colonne sonore dei videogiochi e alla possibilità di comporle e inviarle alle case di produzione. Ho composto un certo numero di canzoni, che ritengo possano diventare soundtrack di un videogame, per cui volevo sapere dove e come posso trovare almeno un link a cui inviarle. Grazie.

Christian

Carissimo Christian, anche una persona a me molto vicina sta cercando di entrare in quel mondo, pur senza successo, e mi ha suggerito un sito che potrebbe fare al caso tuo: www.music4games.net. È necessario registrarsi per accedere all'elenco di richieste e offerte di ingaggio, ma forse lì troverai qualcosa che fa al caso tuo.

Carissima Nemesis,
ho trovato per caso in libreria il libro di Tom Clancy "Rainbow Six" (casa editrice BUR). Mi sai dire se ci sono anche quelli di *Ghost Recon* e *Splinter Cell*?
Grazie in anticipo.

Desa'

Carissimo Desa', ho fatto una veloce ricerca e sembrerebbe che esista almeno un libro di *Splinter*

dal Forum di gamesradar.it



IL LUPO NON PERDE IL VIZIO

Un gioco importante come *Block & White 2* non può che essere discusso in una sede ufficiale, proprio come il **Thread** "*Block & White 2* [Topic Ufficiale]" a cura di Railgods. Il nostro amico apre il discorso e, subito, DarkFog88 vuole dire la sua: Prenderò il lupo, sicuro al 100%, e lo farò diventare cattivo per due motivi. Innanzitutto, io sono cattivo, poi perché se è buono diventa bianco e ciò mi disgusta. Certo, è questione di gusti, ma tutti sappiamo quanto sia bello potersi comportare male, almeno per gioco. Non per nulla, la prospettiva malvagia è condivisa anche da Sephl®otH: Il lupo, sì, certo che mangiare i soldati nemici va bene… ma anche i miei! Poi non capisco come fa a mangiare così tanto. Quando diventa adulto cosa gli rifilo? Mica posso lasciargli ingurgitare tutto il mio PC!

Milioni di utenti che si collegano per trascorrere ore a far "crescere" il proprio personaggio. Va bene la cosiddetta magia dell'andare con altri intrepidi eroi a cacciare un temibile drago delle montagne, ma non ci si può dedicare anima e corpo a sviluppare una seconda vita, tralasciando magari quella principale! Certo, ognuno si diverte come vuole, ma ricordo che i giochi per computer devono essere solo un intrattenimento, non un motivo di vita. Ti ringrazio ancora per la tua attenzione.
MEOWR.

Micio del Cheshire

"I giochi devono essere solo un intrattenimento, non un motivo di vita!"

da Q[illegible] vite v[illegible]" – M[illegible] del C[illegible]

Carissimo Micio, inizio dandoti ragione: i giochi non dovrebbero rappresentare una ragione di vita – così come, dal mio punto di vista, nient'altro dovrebbe diventarlo. Detto questo, però, credo che il tuo critico giudizio sui MMORPG non sia del tutto giustificabile.
È sicuramente vero che esistono moltissime persone che perdono di vista il resto per dedicarsi anima e mouse all'accumulare livelli in *World of Worcroft*. immagino che si divertano moltissimo, nel frattempo, ma dalla mia prospettiva un attaccamento del genere è troppo simile a una dipendenza (o a un lavoro) perché sia davvero salutare. Ciò, però, non vuole assolutamente dire che tutti i giocatori di MMORPG trascorrano la giornata davanti al monitor e la notte a sognare le imprese del loro Elfo di quarantesimo livello. Moltissime persone si divertono a fare crescere il proprio personaggio e ad andare in avventura con gli amici quando hanno del tempo libero, esattamente come farebbero e fanno con i giochi single player, senza che questo si trasformi in una professione a tempo pieno.

La redazione risponde Facili entusiasmi per id Software

Cara Nemesis,
fino a qualche tempo fa, credevo che la vostra rivista non fosse così leggera nell'assegnare il fatidico 10, anche solo a un parametro. Eravate voi che "la facevate lunga" sul fatto che il 10 è la perfezione; che si assegna un 10 solo una volta su un milione, eccetera.
Tralasciando un "piccolo" dettaglio chiamato *Ultima Online* e la sua incredibile longevità, una bella mattina di settembre del 2004 mi alzo di buon ora, vado dal mio edicolante di fiducia e compro GMC.
In copertina c'è un certo *Doom 3*. Mosso da un'enorme curiosità, apro alla pagina della recensione e cosa vedo? Un 10 in grafica.
Ora, in breve: secondo voi, la grafica di *Doom 3* era così bella da rappresentare una pietra miliare per i videogiochi? Voi stessi, solo un anno più tardi ve ne siete lamentati, definendola troppo buia e tenebrosa. i programmatori hanno dovuto fare innumerevoli modifiche al motore grafico per migliorarlo. I personaggi e, soprattutto, i mostri fanno pena confrontati con quelli di *Half-Life 2*. Va bene per qualche effetto da "ooh...", come la rifrazione delle texture, le ombre e così via, ma non hanno nessuna conseguenza sul gameplay; sono solo effettacci da vetrina.
Via, siete la migliore e la mia preferita rivista di videogiochi sul mercato: ammettete di esservi fatti trasportare dall'entusiasmo per l'inaspettato arrivo del giocone di id.
Altrimenti, che voto avete intenzione di attribuire a giochi che hanno lo stesso motore migliorato di *Doom 3*, 11?
Fate felici i fan di Valve che, come me, ci sono rimasti un po' male. Non fatemi più scherzi del genere, vi tengo d'occhio!
Cordiali saluti.

eg. Mr Giovanni Romagnoli



Caro Giovanni, sono Paolo Dente,
avendo scritto la recensione di *Doom 3* e del suo seguito, *Resurrection of Evil*, è giusto che difenda le mie opinioni – e inizio dicendoti che non ho affatto cambiato idea. Sì, è vero che gli ambienti tendono a essere opprimenti, tenebrosi e pure un po' tutti uguali, però vorrei invitarti a visitare un'industria chimica, una fabbrica, una caserma e a controllarne gli ambienti. Se lo facessi, potresti notare che gli architetti che progettano un certo tipo di strutture non passano certamente il loro tempo a variare le decorazioni sulle pareti, se non quando ci sono motivi pratici per farlo, e non sprecano i soldi del budget usando dieci tipi diversi di porta quando uno solo funziona altrettanto bene.
Anche la mancanza di vasti spazi aperti è certamente una scelta discutibile – ma sono pronto a scommettere che una stazione di ricerca semi-militarizzata su Marte avrebbe ben pochi parchi e piazze. È legittimo che questo non ti piaccia, ma ritengo che, allora, dovresti criticare la scelta di id di sviluppare un gioco basato su tali premesse, piuttosto che la realizzazione finale.
Ti do ragione, invece, sulle animazioni e sull'espressione dei personaggi – quei pochi che si vedono in *Doom 3* non hanno certamente la vitalità e l'espressività di quelli di *Half-Life 2*. In compenso, i mostri sono ben più tridimensionali e inquietanti di quelli del gioco di Valve – proprio grazie alle ombre che tu disprezzi tanto. Anche in questo caso, si può criticare la scelta di id Software di fare un classico sparatutto "vai e ammazza", invece di qualcosa di più strutturato e "avventuroso" – ma non la realizzazione.
in conclusione, la ragione per cui ho dato (e darei ancora) 10 alla grafica di *Doom 3* è proprio questa: all'interno della premessa di base del gioco, non c'è nulla di davvero migliorabile. Sicuramente avrebbero potuto sviluppare un prodotto diverso e più "moderno" e, forse, hanno sbagliato a non farlo, ma ciò che hanno realizzato è precisamente quanto avevano dichiarato di voler fare.

Paolo Dente

dal Forum di gamesradar.it



A CACCIA DI PUPE

Scorrendo gli argomenti affrontati nel **Canale** "Mondo Computer", ci si imbatte nel tema "Sex Appeal". Ma come? Direte voi. Qui si parla solo di videogiochi... Infatti, Cthulhu: Ciao a tutti, vorrei finire il grande *GTA: San Andreas* al 100% e mi ritrovo a dover uscire con tutte le ragazze.
il problema è che ho solo 1/4 di sex appeal e loro non vogliono neanche avvicinarsi a me. Come faccio? Ho provato a comprare vestiti costosi, ma niente. Nella vita reale sarebbe un dramma, ma anche in quella virtuale dà fastidio. Quindi, come scrive ricbox: Devi andare in palestra e fare regali alle ragazze. Comprare loro case, eccetera. Poi, seguendo il suggerimento sintetico di robertus-wallace: 50 ostriche! Bella macchina. Vestito corretto a seconda della donzella. infine, giusto per non sbagliare, la guida completa al fascino proposta da Riccardo90: A me il sex appeal arriva quasi al massimo con i capelli rasta biondi, i pantaloni mimetici modello Urban, la giacca di jeans, un'auto da corsa e i muscoli all'80-100%. Hai detto nientei

C'è un solo modo per dimostrartelo: ora che hai l'ADSL, prova a concedere una chance a uno dei molti MMORPG gratuiti disponibili, senza pregiudizi. Magari scoprirai che è possibilissimo (e molto divertente) avere una "seconda vita", che non prende il sopravvento su quella reale.

IN CERCA DI SORPRESE

Carissima Nemesis,
sono una sedicenne accanita videogiocatrice e fanatica della vostra mitica rivista.
Leggevo la posta di ottobre di quest'anno e mi ha molto interessata la lettera di Checco, che ha scovato in *Gothic II* un cartello, esplorando la zona oltre la palizzata degli Orchi. Volevo approfondire un po' l'argomento.
Come per Checco, infatti, è mia abitudine tentare l'impossibile nei giochi ed esplorare zone apparentemente di "contorno" a quella su cui agisce il personaggio (e non solo in *Gothic*... che ci posso fare, la curiosità è donna, no?).
Proseguendo da quel punto verso l'antico forte della Focalizzatrice, esattamente in quella caverna che stava sotto, ho trovato una moltitudine di cadaveri dei nostri amici del gioco (Gorn, Lee, Diego, eccetera) con le armature del primo *Gothic* e con degli oggetti nel loro inventario!
In *Gothic*, invece, sono riuscita a oltrepassare la barriera (con il "god mode", ovviamente) dalle parti di Campo Palude: c'era solo mare, ma è stato bello comunque – e ne ho ricavato una pianta curativa posta poco oltre!
Con questo ti lascio; grazie in anticipo e un grosso saluto a tutta la redazione!

Fifi
(fedlugia@hotmail.com)

Carissima Fifi, ti ringrazio per aver condiviso con noi gli Easter Egg che hai scoperto. Invito gli altri lettori a fare lo stesso. Però, la prossima volta, ricordati di mandarmi anche una schermata del ritrovamento!


IN CERCA DI SORPRESE Contiamo sulla nostra Fifi per scoprire tutti gli Easter Egg nascosti in *Gothic III*, non appena sarà disponibile.

IN BREVE

***Cell*, curiosamente scritto da David Michaels, invece che da Tom Clancy stesso.**
Meno fortunata, invece, è stata la ricerca su *Ghost Recon*, che pare non essere mai stato trasposto su carta stampata. Forse perché Sam Fisher è più simpatico dei soldati di *Ghost Recon*?

Nemesis, ma perché tutti i GdR (e i MMORPG) devono essere ambientati in età medievale? È perché una buona parte di loro è ispirata a "Dungeons & Dragons", il mitico gioco di ruolo da tavolo? Oppure perché ambientazione che vende non si cambia?
Il risultato è che, almeno per quanto mi riguarda, queste ambientazioni iniziano un po' a stufare.

PJ1989

PS: Per chi la pensasse come me, ho trovato un MMORPG di ambientazione non fantasy: si chiama *ROSE Online* e lo trovate al sito **www.roseon.com**.

PJ1989, credo che la ragione principale par l'abbondanza di fantasy sia che è molto più facile creare un'ambientazione divertente partendo da qualche Nano e qualche drago, piuttosto che da robot e astronavi...

Mirabile Nemesis,
sono alla disperata ricerca dei lavori della grande Infocom che, purtroppo, anni fa è fallita.
Il problema è che Activision, che l'aveva acquisita dopo la pubblicazione del loro terzo titolo, *Zork III*, detiene tuttora tutti i diritti sui prodotti Infocom successivi all'acquisto... quindi essi non sono reperibili su internet, al contrario dei primi tre *Zork*.
Nei primi Anni '90, Activision aveva pubblicato un CD contenente le due raccolte *The Lost Treasures of Infocom*, che comprendevano tutti (o quasi) i lavori pubblicati dalla stessa, solo che è irreperibile! Ti prego, aiutami.

Don Bex

Carissimo Don, in questo preciso momento la situazione è drammatica: potresti trovare qualcosa su eBay, forse, ma dubito che esistano alternative. Ciò che ti posso offrire è una speranza: secondo il sito www.infocom-if.org, Activision starebbe producendo una nuova collezione...

PATENTE EUROPEA NON IMPARZIALE

Salve o dea la cui spada pende su tutti, sono uno studente del liceo classico di Pescara e sto preparando i test per la Patente Europea del Computer. Premettendo che so usare tutti e tre i principali sistemi operativi (Mac Os, Linux e Windows), mi sono chiesto, non appena ho iniziato a studiare: patente europea?
Cominciando i test, si nota subito che viene impiegato solo uno dei tre sistemi più usati, quello di Microsoft. Poi, di tutti i programmi presenti, vengono impiegati solo software di Microsoft. Di tutte le decine di programmi possibili, vengono utilizzati solo quelli del "pacchetto" Office. Ora, perché studiamo per ottenere la Patente Europea del Computer, quando in realtà è la patente europea di Microsoft Office? Ti chiedo cortesemente una risposta e ringrazio per l'attenzione dedicatami.
Un bacio.

Jac2

Jac2, temo che tu non stia mettendo nella giusta prospettiva la situazione. Sì, è senz'altro vero che esistono molti altri pacchetti di applicazioni in stile Office (per non parlare, ovviamente, dell'infinità di software che non hanno assolutamente nulla a che vedere) e che sarebbe plausibile l'idea di un corso dedicato, per esempio, a OpenOffice.
Il fatto, però, è che la stragrande maggioranza di tali pacchetti riprendono applicazioni, funzionalità e interfaccia utente di Microsoft Office, perché è il più diffuso e quello con cui, più o meno, tutti hanno un minimo di dimestichezza. Per mettere la cosa su un altro piano, in Italia si fanno le lezioni per la patente di guida su automobili con il cambio manuale, nonostante esistano anche quelle con il cambio automatico, semplicemente perché queste ultime sono molto meno diffuse, ed è più facile adattarvisi dopo aver imparato a cambiare marcia, piuttosto che il contrario.

dal Forum di gamesradar.it



UN CORVO CONFUSIONARIO

Il bello del **Forum** di GamesRadar.it è che, per quanti possano essere i problemi che si verificano nel mondo ludico, qui si trova sempre una soluzione definitiva e inequivocabile. Sempre? Diciamo quasi... Prendiamo per esempio il **Thread** "Informazione *La Notte del Corvo*", in cui Balu Persli afferma di voler: Prendere l'espansione del GdR sviluppato da Piranha Bytes. Ma prima desideravo sapere se, per giocarla, è necessario completare tutto *Gothic II*, oppure se si possono fare solamente le Quest dell'espansione? E qui la faccenda si complica! Stando a TheKing84: Puoi prenderlo tranquillamente. Installando l'espansione non c'è bisogno che ti rifai le Quest dell'originale. Inizi direttamente con la seconda storia, mentre secondo Fertal: I salvataggi di *Gothic II* sono inutilizzabili. Devi per forza ricominciare tutto da capo: fare le Quest di *Gothic II* e in più quelle di *La Notte del Corvo*. Ai posteri (ovvero a chi dirà la sua nel **Thread** nel corso del prossimo mese) la soluzione del dilemma.

dal Forum di gamesradar.it

IL PREZZO DELL'INNOVAZIONE

Ci sono giochi che ripropongono delle meccaniche ben rodate e altri che, rischiando sulla propria pelle, si lanciano sulla strada dell'innovazione. Di quest'ultima categoria fa parte *Fahrenheit*, titolo che andrea81 prende in esame nel **Thread** "*Fahrenheit* [Topic Ufficiale]. Ieri, ho provato i primi due capitoli e mi sono reso conto che può essere un po' ostico come controlli, all'inizio, ma anche che è fatto molto bene. Sembra un film interattivo! Peccato solo che non si possa salvare quando si vuole. Un secondo problema emerge dalle affermazioni di kurt83: Anche a me è piaciuto parecchio, ma non posso dargli più di sei, perché l'ho terminato in cinque ore senza mai dover rifare alcuna sezione, neppure le "difficilissime" scene di azione. Inoltre, con un'altra mezz'ora ho provato altri due finali. Insomma, è decisamente il gioco più corto che abbia mai visto.

GDR DAL MONDO

Ciao Nemesis,
ho 17 anni e scrivo da Torino. Vorrei esprimere il mio giudizio sulla differenza tra giochi di ruolo occidentali e quelli di stile giapponese, i cosiddetti JRPG. Iniziamo dal reparto grafico. Ormai i GdR hanno raggiunto una qualità visiva quasi pari ai giochi strategici e agli FPS. Tuttavia, mentre quelli occidentali puntano sempre di più sulla grafica per stupire i giocatori, i JRPG sfruttano la grafica come una

GDR DAL MONDO
Nessuno può negare la complessità della trama dei GdR giapponesi come *Final Fantasy VIII*, ma questo non significa che debbano piacere proprio a tutti.

dal Forum di gamesradar.it



UN FATO DAL FUTURO INCERTO

In "*Fatel*" troviamo un Kelvan entusiasta: Ho provato il demo di questo nuovo action/GdR e devo dire che, se non fosse per la grafica eccessivamente fumettosa e per lo spirito fiabesco che trasuda, sarebbe un perfetto nuovo (e migliore) *Diablo 2*. L'idea di pescare e di trasformare un povero animaletto in qualcosa di molto più forte è stuzzicante. Inoltre, le mappe non sono eccessivamente ampie, un aspetto che invece in *Diablo 2* mi ha portato più volte a lasciare il gioco per riprenderlo dopo mesi. Chi altro l'ha provato? Pareri? Eccoli. Primo quello di Dark_Angel83: Migliore del mito? Ci credo poco, sinceramente. Devo dire che, dalla sua, ha solo una maggiore varietà delle ambientazioni, ma manca dell'atmosfera dark che caratterizza *Diablo*. Secondo, provocatorio che basta, il dictat di lupo3: Mai sentito finora 'sto gioco, ma se dici che assomiglia a *Diablo 2* significa che è feccia allo stato più puro. Per la serie, la diplomazia imperante...

semplice finestra per consentire all'utente di vedere il mondo in cui si muovono i protagonisti.
Passiamo al sonoro. La musica o i suoni servono a far calare il giocatore nei panni del personaggio e nell'atmosfera più di quanto, attualmente, i produttori pensino. I suoni di acclamati GdR occidentali, come per esempio *Morrowind* e *Neverwinter Nights*, non sono altro che delle note, dei rumori ambientali. Siamo molto lontani dalle punte (a mio modestissimo parere) di giochi quali *Final Fantasy VIII*, pur datato 1999, di cui porto come esempi le bellissime "Eyes on me" e "Liberi fatali". Ricordo anche che sono in vendita molti CD di colonne sonore di JRPG, mentre ipotizzo che non siano mai uscite, e non usciranno mai, le colonne sonore dei GdR occidentali. La longevità di questi titoli è data non dalla lunghezza del gioco in sé, ma dal tempo che separa la prima volta che ci giochi dall'ultima volta che avrai voglia di prenderlo in mano. Realizzazioni come *Morrowind* sono sterminate e i MMORPG sono potenzialmente infiniti, ma, come ho già detto, la longevità non è la lunghezza. A volte, un bel gioco corto è molto più longevo di uno lunghissimo, ma pasticciato. Passiamo all'ultimo punto dell'analisi, il più importante: la trama, il cardine dell'esperienza videoludica di un GdR. Un intreccio scontato, con il solito eroe senza passato che deve salvare il mondo, non può conferire al gioco lo spessore con cui i GdR dovrebbero essere caratterizzati e che, anzi, dovrebbe distinguerli dagli altri generi. Un videogiocatore dovrebbe essere spinto a gustare fino in fondo un gioco per scoprire tutte le sfaccettature della trama e, dopo la fine, essere spinto a ricominciarlo, per cogliere i dettagli che si era perso in precedenza. Ecco la vera differenza tra i GdR occidentali e i JRPG: i primi pongono l'accento sulla lunghezza del gioco, misurata in ore dall'inizio al finale, i secondi puntano tutto sulla trama. Inutile dire quanto appaia scontata la trama di un qualunque GdR occidentale dopo aver giocato a JRPG di spessore come *Final Fantasy VII*. Con questo concludo e spero ardentemente di conoscere le tue idee su questo argomento.

MARKIO

"È mia abitudine esplorare zone di contorno – la curiosità è donna, no?"

da In cerca di [illegible]ese – Fifi

Markio, capisco benissimo che ti piacciano in particolar modo i giochi di ruolo in stile nipponico, e posso condividere (almeno in parte) la tua posizione. Quello che non comprendo, invece, è perché tu ti senta in dovere di paragonarli ai GdR occidentali classici, quasi fosse in corso un qualche tipo di sfida. Per esempio, quando parli delle colonne sonore dei giochi, menzioni il fatto che escono i CD di molti GdR giapponesi, mentre non succede lo stesso per quelli occidentali – e posso senz'altro concordare. Tuttavia, questo capita perché i fan giapponesi vogliono avere tutto il possibile riguardo le loro passioni – dalla colonna sonora al cuscino con disegnato il volto dell'eroina preferita – e ciò fa sì che il mercato sia pronto a ricevere molto più materiale.
Inoltre, quelli che tu vedi come pregi tout-court potrebbero non esserlo per altri: per esempio, l'accento sulla trama tipico dei JRPG si traduce, spesso, in lunghissimi dialoghi e scene di intermezzo, cosa che non tutti gradiscono, così come il fatto che la grafica sia invariabilmente in stile "anime" e più o meno stilizzata può suscitare noia in breve tempo. Quindi, ben vengano entrambi gli stili di gioco – grazie al cielo, nessuno dei due ha ancora "vinto".

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it



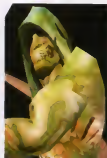
LA SFERA DI CRISTALLO

Erano belli i videogiochi di una volta, sono spettacolosi quelli di oggi... Ma come saranno quelli di domani? Se lo è chiesto anche andrea81 in "I giochi del futuro", **Thread** che si apre con un'osservazione pratica: Se facciamo il paragone tra quelli di ora e quelli di 15 anni fa, il salto è abissale! Prima avevamo i pixelloni, ora ci stiamo avvicinando al fotorealismo. Cosa avremo sui monitor tra altri 15 anni? Una discussione come questa non poteva che attirare il nostro Giggino: Sicuramente si potrà interagire di più con i videogiochi. Inoltre, credo che l'Intelligenza Artificiale raggiungerà vette inimmaginabili. Basti pensare che già con *F.E.A.R.* c'è stata una rivoluzione in tale senso. Invece, stando a Rik 91 l'epoca delle rivoluzioni radicali dovrebbe essere finita: Secondo me, non ci sarà mai una novità così sconvolgente come quella del passaggio dal 2D al 3D. Mica si può andare nelle quattro dimensioni... Mai dire mai!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Atlas Shrugged
Boyd Rice
Claudio Androni
Kr0v
Lex O'Tann
Linx
Luca Tofini
Marco Castelluccio.
Readan86
Simone O.
Sir Anasay
Sparhawk666
Steo Brigh
TheExarch



Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:

gmc.kevorkian@futureitaly.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Cari amici e discepoli, vi prego di fermarvi un istante. Fate un bel respiro, sgranchitevi le spalle, pensate a qualcosa di bello (per esempio, il Quad Damage) e rilassatevi, perché devo darvi una notizia davvero sconvolgente: non ho recensito lo *Quake 4*. Spiegare le cause di ciò sarebbe un po' troppo lungo e complesso; le conseguenze, però, sono più evidenti e le scoprirete da soli tra qualche pagina. Purtroppo, al momento in cui scrivo non è ancora arrivata la mia copia personale di *Q4*, dunque non posso esserne del tutto certo; tuttavia, temo che il giudizio del mio stimatissimo collega in merito al multiplayer sia viziato da una considerazione inopportuna – come diceva Sun-Tzu (o chi per lui), solo chi non vince da solo ha bisogno di una squadra, e solo chi non sa correre ha bisogno dei veicoli. Dunque, vi prego di aggiornare la copia della rivista che avete in mano alla versione 2.0, ritagliando la casella riportata qui sotto e incollandola nell'apposito spazio, all'interno della recensione di *Quake 4*.

■ Il kit Fai-da-te di chi la pensa come Kevorkian comprende anche il voto complessivo di *Quake 4*, versione 2.0.

MULTIPLAYER	10



Salve,
vi scrivo perché vorrei essere informato sulle possibilità di guadagnare con dei server di gioco. Posso pubblicare su un sito Web gli indirizzi IP dei vostri e altri server di gioco che trovo su Internet? Inoltre, se realizzo un server di gioco che richieda un pagamento mensile da parte dei partecipanti online (per esempio, dedicato a *Battlefield 2*) devo chiedere il permesso alla software house, oppure mi basta un server con ADSL e il titolo installato su di esso?

Enrico

Enrico, mettiamo una cosa in chiaro: le mie risposte sono basate esclusivamente sul mio buonsenso (ahah) e non su conoscenze legali specifiche. Quindi, se ti mettono in galera perché ti sei basato sulle mie opinioni, negherò tutto.
Il primo punto mi sembra evidente: in linea di massima, se i server sono pubblici, sono pubblici anche gli indirizzi – dunque puoi pubblicarli. Non so bene che utilità abbia farlo, vista la vasta disponibilità di server browser eccetera, ma direi che non ci sono problemi. Poi, se qualcuno dovesse dissentire, puoi semplicemente rimuovere il suo server dall'elenco.
Sulla questione del server a pagamento, la questione è più pelosa, visto che ci sono di mezzo i soldi. A naso, direi che non dovrebbero esserci impedimenti – tuttavia, l'unico sistema per esserne certi è leggersi da cima a fondo l'EULA del gioco (o del server dedicato), e vedere se si fa menzione alla faccenda. Anche in questo caso, però, non sono certo che sia utile: con la valanga di server gratuiti che esistono (e che hanno più banda di quella offerta da un'ADSL), perché qualcuno dovrebbe pagare per venire sul tuo?

Mi chiamo Sung-Li, sono di Roma e ho 25 anni. Sono nata a Seoul, in Corea, ma vivo nella capitale italiana dall'età di 3 anni. Sono una malata di *CounterStrike: Source*, il Mod online di *Half-Life 2*. Il mio nick è Muuu(Ragazza Cattiva) e faccio parte di uno dei clan italiani più rispettati di *CSS*, i 3D (Death Destruction and Devastation). La mia arma preferita è l'AWP (Sniper), ma uso anche l'AK-47.
È il primo gioco in rete che faccio e ho cominciato per caso. Cliccando per sbaglio sull'icona di *CSS*, dopo aver istallato *HL 2*, mi sono ritrovata in un mondo fantastico, dove mi diverto tantissimo e ho modo di sfogare i miei "istinti omicidi" facendomi quattro risate. Quindi, dico a tutte le ragazze che leggono la rivista: il mondo videoludico in rete è fenomenale, ogni ragazza è sempre ben accetta e rispettata (a parte sporadici casi di qualche ragazzo complessato che tende a offendere) e si fanno delle amicizie interessanti, come è accaduto a me con il mio Clan e, soprattutto, con il mio Clan Founder "Zio Lupin"(Psicho di emuita.it), senza cui mi sentirei persa, o "Denzel", "Vasodi Coccio" dei CdB e molti altri.
Se giocate a *CSS* vi aspetto sul nostro server per pwnarci in allegria.
Baci alla vostra fantastica rivista.

Sung-Li alias
Muuu(Ragazza Cattiva)

Poffarre, madamigella, lei mi mette in imbarazzo! Come faccio a tirare fuori la mia solita verve polemica anti-*CounterStrike*, quando è una ragazza a cantarne le lodi?
Ma, d'altro canto, non posso certamente elogiare il gioco responsabile di tante giovani vite gettate via a stare nascosti dietro una cassa, no?
Temo che l'unica soluzione per risolvere l'impasse, dunque, sia quella di far finta di nulla: in fondo, l'importante è il tuo appello (cui mi associo con entusiasmo).



■ Con questa schermata, il nostro amico >King< dimostra che anche l'Uomo Ragno gioca a *CounterStrike: Source* – e fa il terrorista.

La mia speranza, infatti, è che milioni di donzelle si diano al gioco online tentate dal fascino degli scatoloni di *CSS*, e che poi rinsaviscano e passino a qualche titolo in cui, talvolta, gli avversari si guardano in faccia.

Maestro Kevorkian,
mentre navigavo su Internet e leggevo informazioni su **www.lanparty.com**, ho notato un collegamento a "Clan Kevorkian". Volevo sapere se ne fai parte o se ti hanno rubato il nome (visto che è impossibile che tu, come futuro dominatore dell'universo, abbia rubato il loro).
Il tuo fedele servitore,

New-man

Ovviamente non ho rubato io il loro nome! Sul fatto che questi tizi si siano ispirati a me per il loro, naturalmente, sono più accondiscendente. Potrebbe essere andata proprio così (in fondo, ho una certa reputazione) – oppure, potrebbero essere anche loro di discendenza armena. D'altra parte, visto che non aggiornano il sito dal 2002, è probabile che siano tutti fuggiti in Sud America e che oggi vivano nascosti in qualche bunker nel mezzo della foresta amazzonica, quindi è difficile contattarli per svelare l'arcano.



L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Caro Matteo Bittanti,
desidero rispondere al lettore che, sul numero di ottobre di GMC, si firma Sentinel. L'Industria dei videogiochi sta orientandosi sempre più verso l'interattività dei propri titoli, a tutti i livelli, persino nei generi specifici e definiti. Gli FPS sono solo uno degli esempi, forse il più immediato, dato che la loro formula - limitata e spremuta all'inverosimile - va evolvendosi più rapidamente di qualunque altra. Sono nati come puro intrattenimento "sparatorio", ma quelli che restano nel cuore veicolano una storia, hanno una trama complessa e articolata. Distruggere quanto si muove non basta più: il grande successo di *Half-Life* è riconducibile, in larga parte, alla sua componente narrativa. È interessante notare che l'aggiunta della narrazione negli FPS è successiva alla nascita del genere, ma funziona a meraviglia.
Laddove una forte componente narrativa era predominante sin dall'inizio - penso a generi quali GdR, azione, avventura - l'evoluzione ha principalmente riguardato l'interattività tra personaggio e storia. In *Star Wars: Knights of the Old Republic*, per esempio, si può scegliere se impersonare un Sith o un cavaliere Jedi, tra Bene e Male; in *GTA*, basta poco per scatenare una strage di innocenti. La chiave di volta sta nella facoltà di scegliere come comportarsi all'interno degli spazi virtuali, con la consapevolezza che, potenzialmente, si è liberi di interagire con tutto e che tale interazione è gravida di conseguenze. Personalmente, di "morale" nei videogiochi ne vedo poca (*Manhunt, Riddick, GTA*...). Scorgo, piuttosto, un'industria che lascia sempre di più liberi gli utenti di decidere cosa fare. La vera sfida che i game designer si trovano ad affrontare è dare spessore ai videogame, costruire una trama intrigante, appassionante e coinvolgente attorno a una serie di azioni, conferire all'utente la possibilità di influenzare e modificare a piacimento. Sta qui la differenza tra un "bel gioco" e un "capolavoro". Spetta al giocatore personalizzare il carattere dell'eroe di turno, investire le proprie emozioni in una vicenda puramente elettronica, graziare dei civili (lasciamoli vivere!) oppure freddarli senza una ragione. È per questo motivo che *Splinter Cell* è geniale: siamo noi i buoni, è chiaro sin dall'inizio; combattiamo il terrorismo e se feriamo degli innocenti la missione è finita, ma in alcuni (rari) casi si assiste a un incredibile colpo di scena ed ecco che dobbiamo toglierle di mezzo un informatore senza sapere perché, per ordine di chi chiama l'omicidio con il nome di "Quinta Libertà"! Contrasto fantastico, con buona pace della morale (ignorando di leggere fra le righe...).
Detto ciò, ne approfitto per rispondere anche al tuo intervento su George Lucas, nei Titoli di Coda dello stesso numero. Luci e ombre su un uomo che ha rivoluzionato il settore con il proprio lavoro (la prima trilogia di "Guerre Stellari", l'invenzione del THX, l'industria degli effetti speciali, *Monkey Mansion 2* e così via), ma ci ha anche "regalato" la seconda trilogia! A me non è piaciuta. In confronto ai primi tre film, quelli più recenti sono delle banalità da cassetta, senza anima, né corpo, con tanti, troppi, effetti speciali. Insomma, "L'Attacco dei Cloni" non è un film, è un videogioco. È qui il punto chiave. Lucas aveva le idee molto chiare su come girare un film, ora ha le idee molto chiare solo su come fare soldi, dando a Hollywood ciò di cui più ha bisogno ultimamente: i videogiochi. La crisi delle idee del cinema contemporaneo è un dato di fatto. In origine, i "tie-in" erano i videogame ispirati ai film. Si attingeva alle idee, alla trama delle pellicole per creare un titolo i cui personaggi fossero già nelle menti e nei cuori di molti. Oggi, si fa il contrario. Si hanno talmente poche idee, che ormai i videogiochi sono molto più creativi, in media, dei film da cui sono tratti. Sta proprio qui il grande errore, a mio avviso. Si può girare un film ispirato a un romanzo di 500 pagine che descrivono luoghi, storia e protagonisti, ma non usando luci, colori, texture mapping e vertex shading quale punto di partenza. Uscire dalla sala e provare la sensazione di aver giocato a un videogioco ("The Island", "L'Attacco dei Cloni", "The Chronicles of Riddick", solo per fare qualche esempio) è quanto di più deprimente possa capitare a un appassionato di cinema. Chi cerca coinvolgimento, stimoli culturali, intellettuali ed emotivi si ritrova azione frenetica, grandi effetti speciali, ma nemmeno un joypad per puntare il mirino e contribuire all'ennesima sparatoria volante. E a me, le sparatorie volanti piacciono, ma solo quando ho voglia di sparatorie volanti...

Davide Massa
Davide.Massa@gmail.com

Trovo curioso che anche tu, come molti critici cinematografici, paragoni un brutto film come "The Island" a un "videogioco". Così facendo, assegni implicitamente un primato culturale ed estetico al cinema: il videogame, sotto questa chiave, non è che un suo clone malriuscito. Il realtà, una pellicola deludente è - e resta - una *pellicola deludente*, se mi perdoni l'espressione. Il grande equivoco (comune agli addetti ai lavori come ai profani) sta nel considerare il videogioco una forma di cinema minore o, peggio, minorata. Il cinema non è il punto di arrivo del videogioco. Al di là delle affinità superficiali, tra i due sussistono differenze sostanziali. Trovo più interessanti *Act of War* o la serie di *Civilization* - in cui l'elemento audiovisivo non interattivo ben si sposa alla componente più spiccatamente interattiva - rispetto ad action game che fanno un uso spregiudicato delle scene di intermezzo. Esiste, poi, tutta una categoria di prodotti assolutamente intraducibile in termini cinematografici: penso alla serie di *Worms*, che per alcuni studiosi rappresenta la massima espressione del mezzo videoludico. Il discorso cambia per i titoli sportivi, che ostentano a più livelli l'influenza del linguaggio televisivo: *FIFA* non è un gioco di calcio, ma una simulazione di una ripresa televisiva di una partita di calcio, in cui la componente di spettacolarità è nettamente predominante rispetto a quella agonistica. Per quanto riguarda George Lucas, il padre di "Guerre Stellari" ha spostato la propria base operativa a San Francisco, unificando le varie divisioni (cinema, videogiochi e televisione) con l'obiettivo di creare nuove forme di intrattenimento. Se ciò produrrà videogiochi migliori o peggiori, lo sapremo solo tra qualche anno.



FILOSOFIA SPICCIOLA

Ancora una volta, la mia casella postale si è riempita di messaggi d'allarme (allarmismi?) di utenti che temono l'imminente estinzione dei giochi per computer. C'è chi cita statistiche che indicano percentuali sempre più risicate per quanto concerne il mercato PC, come **Luca Maggiolini (gnoppi@ngi.it)**. Altri, come **Fabio Rizzuti** da Roma, definiscono l'uscita delle nuove console "un colpo di grazia per un settore ormai alla frutta". Dubito fortemente che i computer game seguiranno la via dei dinosauri. Peraltro, le statistiche, com'è noto, sono bugiarde. Nel conteggio dei fatturati derivanti dalle vendite dei videogiochi, spesso non vengono conteggiati gli abbonamenti: per ogni copia venduta di *World of Warcraft* (e di decine di titoli simili) andrebbero aggiunti gli euro extra che ogni utente investe mensilmente per giocare. Questo significa che, se i giochi per PC vendono in genere meno di quelli per console, alcuni titoli garantiscono dei ritorni assai maggiori per le software house che li producono. Squadra che funziona... Infine, se è indiscutibile che le console offrano performance ludiche eccellenti, resta il fatto che i PC sono piattaforme multifunzione che, tra le tante cose, consentono esperienze interattive di grande richiamo. Il computer game diventerà - lo è già, in effetti - un'occupazione di nicchia per un pubblico molto esigente. Del resto, i giocatori di Massively Multiplayer Online Game (GdR o FPS) rappresentano l'élite e l'avanguardia della comunità videoludica.

B&R botta & risposta



Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Bei tempi quando potevo passare ore, giorni e mesi a giocare con il LEGO! Non che adesso i mattoncini siano usciti del tutto dalla mia esistenza. È solo che, anche loro, si sono trasformati in essenza digitale. Così, il problema ora non sta tanto nell'assemblarli quanto nello sbloccarli!

ARX FATALIS

B Caro Skulz,
sono rimasta bloccata nel secondo livello della cripta di *Arx Fatalis*, quando lo spettro Gladivir propone l'indovinello sulle sei case degli antichi, per permetterti di prendere lo scudo. L'enigma consiste nel sistemare delle lastre girevoli nella posizione delle sei case, ma sembra non avere una soluzione. Cosa devo fare?

Anna

R Ciao Anna, innanzitutto devi osservare bene i simboli presenti nella sala, che da soli dovrebbero suggerirti le posizioni corrette delle lastre in tuo possesso. In ogni caso, partendo dalla casella in alto a sinistra e procedendo in senso orario, posiziona il simbolo del ferro di cavallo, il sole, il cerchio, poi il disegno a forma di K, quindi quello con la luna e la stella, e per finire in bellezza l'effigie della mezzaluna. Se l'operazione verrà condotta nella maniera corretta, sentirai un suono di conferma e potrai quindi accedere alla sala in cui è custodito lo Scudo degli Antichi.

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

B Dottor Skulz,
sono certo che mi potrai aiutare. Sono arrivato al settimo capitolo, Il Colosseo, dell'espansione *Battle out of Hell* di *Painkiller*. Dopo aver ucciso diversi mostri, mi trovo a dover saltare due buche con delle punte acuminate sul fondo. Ovviamente ci provo... e finisco sempre per caderci dentro! Mi aiuti? Grazie.

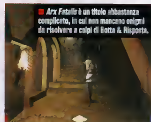
Marco

R Amico mio, credo che tu ti stia perdendo in un bicchier d'acqua... con delle spine sul fondo! Dunque, per non correre rischi, salva la partita quando stai per affrontare i salti e poi prendi una bella rincorsa, in modo da spiccare un balzo ampio sul lato sinistro della prima buca. A questo punto, risalva i tuoi progressi prima di ballonzolare oltre le piattaforme di roccia che conducono al salto successivo e utilizza la lastra di pietra alla tua destra per superare l'ultimo balzo, che va eseguito girandosi verso sinistra al momento dello stacco da terra.

ICEWIND DALE II

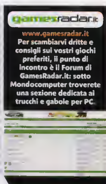
B Salve Skulz,
ho bisogno di aiuto per *Icewind Dale 2*. Sono bloccato nel terzo capitolo, al Malobosco. Ho trovato un albero con intorno delle luci stregate, che mi attaccano in continuazione. Ho provato a mettere degli oggetti nell'albero, per vedere se lo liberavo dalla maledizione, ma non funziona nulla. Puoi dirmi come agire per proseguire nel gioco. Ciao e grazie

Bruno



Arx Fatalis è un titolo abbastanza complicato, in cui non mancano enigmi da risolvere a colpi di Botta & Risposta.

R Ciao Bruno, come avrai notato, nel cuore di Malobosco sono presenti tre luoghi di particolare interesse, che in quanto tali presentano delle sfide abbastanza impegnative. Il primo è la Driade Carynara, poi c'è il Cerchio di Pietre e, infine, l'albero con le luci spettrali. I nemici che ti trovi ad affrontare in quest'ultima prova sono una Death's Candle e due Witch Light, particolarmente resistenti agli attacchi magici. Per sconfiggerli, ti consiglio di ricorrere all'arco, ovvero alla sola arma in grado di fare fronte alla loro rapidità di spostamento mediante teletrasporto. Per agevolarti nella missione, ti passo un trucchetto basilare: premi i tasti **CTRL** e **TAB** per attivare la console e poi digita **ctrlaltdelete:firstaid()** per ottenere delle pozioni di pronta guarigione. Ovviamente, esistono anche molte altre gabole, ma preferisco non rovinarti il divertimento.



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, voglio aiutare **Piero**, che nel numero di settembre chiedeva informazioni per trovare Marcos." Bene, **Alexander von Altdorf**, giusto per farci capire dagli altri amici lettori, diciamo che siamo entrati in argomento *Gothic II*, il GdR di Piranha Bytes. "Per prima cosa, devi tornare alla miniera e guardare verso la regione dei ghiacci. Oltre il fiume ghiacciato, si trova il cadavere di una guardia cittadina. A questo punto, devi andare dritto lungo quel sentiero e seguire i cadaveri. A un certo punto, ti troverai in una radura con una capanna (la capanna di Cavalorn, se hai già giocato il primo *Gothic*). Dietro la costruzione scoprirai una grotta, all'interno della quale è presente Marcos." Ovviamente, il personaggio in questione "Ti dirà ciò che ti serve sapere."

R "Buongiorno Skulz, o almeno credo." No, no, tranquillo **Nik**, è sempre un buon giorno. "Volevo dare un minuscolo avviso a chi sta giocando con *Max Payne*." Spara, che mi pare appropriato! "L'idea mi è venuta quando ho visto in difficoltà **Marco**

La parola all'esperto Blood Omen 2

D Caro Skulz,
sono bloccato alla fine del livello Quartiere Industriale (è il sesto livello) di *Blood Omen 2*, nel punto in cui bisogna combattere contro il vampiro Sebastian. Potresti cortesemente aiutarmi a superarlo? Ti ringrazio anticipatamente e ti mando tanti cari saluti.

Andrea

R Allora, carissimo Andrea, esistono due metodi per sbarazzarsi di Sebastian: il primo è onesto, il secondo folle!
Partiamo con la tecnica canonica, stando alla quale Kain deve afferrare il nemico e lanciarlo nel punto in cui si sta abbattendo il getto di vapore.
Se la mossa va a buon fine, il vampiro si lancerà contro Kain e tu dovrai schivarlo, cercando al contempo di attirarlo sotto il raggio violaceo. Dopo essersi "scottato" per tre volte, Sebastian tenterà di distruggere la Nexus Stone, quindi salta anche tu sulla piattaforma in questione per cacciarlo e incanta l'operaio al lavoro dall'altra parte della finestra così da fargli attivare il getto letale (mediante la leva che si trova posizionata sulla destra).
A questo punto, il vampiro tornerà all'attacco e a te non resterà che agguantarlo ancora un paio di volte e scagliarlo contro il vapore per cuocerlo a puntino. Così facendo, oltre a uccidere Sebastian, entrerai anche in possesso dell'abilità Berserk.
E adesso il metodo folle: quando il combattimento inizia, rimani fermo immobile, non fare nulla. In questo modo, anche Sebastian resterà inattivo e, prima o poi, verrà ammazzato dal getto di vapore.

LEGO STAR WARS

B Grande Skulz,
avrei bisogno di un tuo consiglio. Ultimamente, mi è capitato fra le mani il gioco *LEGO Star Wars* e l'ho subito installato con la speranza di trascorrere qualche ora di divertimento. La cosa si è rivelata un successo e, dopo giornate passate a spostare mattonelle colorate, sono riuscito a terminare i tre episodi. Non contento, mi sono impegnato a sbloccare ogni personaggio disponibile, trionfando anche in questa sfida. Ora, sto cercando di rendere disponibili anche gli extra e pare che stia andando tutto bene. Tuttavia, oltre alle porte dei tre episodi cinematografici, ce n'è una terza con un punto interrogativo e non riesco a capire come aprirla. Inoltre, nella collezione di omini sbloccabili ve ne sono due che, benché abbia più o meno finito il gioco, non sono presenti neanche al bar di Dexter. Infine, oltre ai due non presenti al bar, nello schema di selezione del gioco libero, ce ne sono altri due non disponibili, il che significa che, in totale, non riesco a trovare quattro personaggi. Aiuto! Non cestinarmi!

Ciko

R Dunque, premetto che sono un ingegnere totale con il LEGO, ma non un grande appassionato di "Star Wars". Comunque, ho sguinzagliato alcuni informatori per raccogliere dei dati relativi alla tua situazione. Ciò mi permette di porti la seguente domanda. Hai sbloccato il livello segreto, raggiungendo lo stato di Jedi in ogni sezione del gioco? Se la risposta è no, provvedi all'istante, perché solo completandolo otterrai i personaggi Darth Vader e Stormtrooper. La stessa regola vale anche per la Principessa Lelia e per il Soldato Ribelle, che una volta superato il livello in questione, vanno acquistati presso il bar che ben conosci.



SUL CD E SUL DVD
All'interno del CD 4 dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.





Nel LEGO di plastica non esistono segreti, ma il discorso cambia radicalmente quando si prendono in considerazione i mattoncini digitali di *LEGO Star Wars*.

Quesiti dal passato MechCommander

D Omaggi Skulz,
avrei urgentemente bisogno di qualche trucco per *MechCommander*. Sperando nella tua infinita benevolenza, attendo una risposta. Grazie e auguri per la rubrica.

Lucio

R Rieccoci a scavare nel passato. Dunque, per attivare la procedura imbrogliona bisogna disporre del gioco aggiornato alla versione 1.8 (**http://downloads.gamezone.com/demos/d8468.htm**). Poi, si tratta di individuare il file **windows.fit** nella directory principale di *MechCommander* e rinominarlo **lxtlrlimceourl**. A questo punto, non rimane che avviare il gioco e premere contemporaneamente i pulsanti **CTRL**, **ALT** e **W** per completare la missione in corso, oppure digitare **osmium** per diventare invincibili o, ancora, **lorrie** per riparare e rifornire tutti i Mech.

nel livello della lavanderia e **Metallized** in quello della mazza da baseball. Chi fosse arrivato al livello del porto e si trovasse di fronte un ponte levatoio alzato e una recinzione dovrà procedere così: guardare il cartello sul muro in cui sono raffigurati una trave e una freccia, poi osservare sotto le ruote del camion e sparare al cuneo di arresto. In questo modo, il mezzo si muoverà e andrà a sbattere contro il ponte levatoio, facendolo abbassare." Ottimo Nik, sono sicuro di aver già sentito questa storia, ma un ripasso non guasta mai. "Scusami Skulz per essermi intromesso nel Botta & Risposta, ma volevo assolutamente aiutare i lettori in difficoltà. Un saluto a tutta la redazione." Ma che scuse e scuse, quando avete idee e suggerimenti, dovete farvi sentire!

D "Ciao Skulz," ciao **Marco**, "ti scrivo per chiedere come procedere in *Half-Life 2*. Mi trovo nel penultimo capitolo, quando devo entrare nella fortezza del Combine. Dopo aver guadagnato l'accesso, arrivo in un punto in cui due nastri trasportatori portano dei contenitori metallici... ed è lì che mi blocco: tutte le strade sono chiuse! Come si fa a proseguire? Grazie in anticipo. Potresti dirmi anche come si apre la console di *Half-Life 2*?" Non è un problema se chiediamo aiuto ai lettori, vero? Sai com'è, questo mese le richieste di soccorso sono pressoché infinite e lo spazio-tempo latita.



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

esplora e GIOCA

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sui CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

FPS

CALL OF DUTY 2

La Seconda Guerra Mondiale come non l'avevate mai vista!

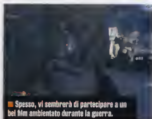
COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Q/E – Sporgiti a destra/sinistra
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Prendi la mira
SHIFT – Colpo ravvicinato
G – Granata a frammentazione
4 – Granata fumogena
2 – Cambia arma
R – Ricarica arma
F – Usa
TAB – Mostra obiettivi
Spazio – Salto/alzati in piedi
C – Accucciato
CTRL – Ventre a terra

El Daba, Egitto. Corre l'anno 1942 e le truppe inglesi danno l'assalto a una delle roccaforti presidiate dagli uomini di Rommel. L'attacco parte da tutti i fronti. Terra, aria e mare si infiammano, mentre i soldati dei due schieramenti cadono sotto il fuoco di nemici che non riescono nemmeno a vedere. Questo scenario apocalittico e al tempo stesso spettacolare fa da sfondo alla missione presentata nel demo dell'atteso *Call of Duty 2*. I meravigliosi scenari che ammirerete avvicinandovi alla sabbiosa cittadina nordafricana vi lasceranno, all'inizio, a bocca aperta. Non avrete molto tempo per rimanere in contemplazione, però, giacché una pioggia di piombo vi accoglierà non appena entrati.





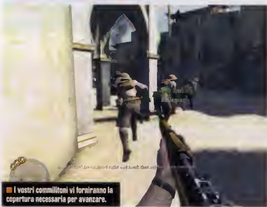
La missione si dipana in tre sotto obiettivi, da portare a termine in compagnia dei vostri commilitoni. Sia i soldati inglesi, sia quelli al servizio di Berlino si riveleranno intelligenti al punto da darvi l'illusione di trovarvi davvero nel bel mezzo di una battaglia.
Ciò che si nota fin dai primi istanti di combattimento è che gli sviluppatori hanno lavorato sodo per presentare al giocatore una delle più spettacolari coreografie che si siano mai viste nella storia dei videogiochi. Il risultato è eccellente, grazie anche a una veste grafica impeccabile, forte di effetti visivi spettacolari. Ne è un esempio la realizzazione della nebbia, elemento cruciale per la vostra avanzata: per muovervi indenni, infatti, dovrete spesso nascondere la vostra posizione con delle granate fumogene.


Spesso, vi sembrerà di partecipare a un bel film ambientato durante la guerra.

Guardando lo schermo, vi accorgerete che gli unici indicatori disponibili saranno una bussola e il numero di munizioni rimaste. *Call of Duty 2*, infatti, non vi permette di controllare il vostro stato di salute.
La regola che gestisce la vita del vostro alter ego è molto semplice e altrettanto realistica. Un danno di lieve entità passa praticamente inosservato, mentre una ferita più seria vi costringerà a rimanere in disparte fino a quando non vi sarete ripresi. Un colpo alla testa, però, decreterà la fine della vostra missione.
La recensione in esclusiva di *Call of Duty 2* vi attende a pagina 72 di questo numero di GMC.

Activision
Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, 700 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Activision\Call of Duty(R) 2 Demo\Uninstall Call of Duty(R) 2 Demo** e, quando necessario, confermate la vostra scelta.
Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema


I vostri commilitoni vi forniranno la copertura necessaria per avanzare.

PETER JACKSON'S KING KONG

I nuovi fasti del leggendario scimmione.

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

La nuova pellicola del grande Peter Jackson dovrebbe ridare lustro alla figura, ormai un po' dimenticata, del leggendario scimmione cinematografico, personaggio datato, ma sempre di gran fascino.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D Movimento [Jack]
Mouse Movimento dello sguardo
SHIFT sx – Corri/cammina
E – Usa
Spazio – Imbraccia arma
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Prendi la mira
R – Ricarica
[King Kong]
Tasto sinistro del mouse – Colpisci
Tasto destro del mouse – Afferra
Spazio – Salta
Rotellina del mouse – Furia

Peter Jackson's King Kong vi ripropone la trama del film, sia attraverso gli occhi terrorizzati di Jack Driscoll, sia dalla prospettiva un po' più insolita del gigantesco King Kong.
Il demo del gioco vi permette di impersonare entrambe le figure, grazie a due missioni single player. Secondo i panni che vestirete, lo spirito dell'azione cambierà radicalmente.
Il povero Jack, infatti, rappresenta uno dei gradini più bassi della catena alimentare dell'isola e deve quindi fare dell'intelligenza la propria arma vincente. Potrete sparare, ovviamente, ma purtroppo contro un gigantesco tirannosauro le pallottole serviranno a poco e sarà bene ingegnarsi per sfuggire rapidamente alle sue fauci.
La situazione cambierà radicalmente quando, invece, guiderete il grande scimmione. L'inquadratura, innanzi tutto, passerà dalla prima alla terza persona, mentre lo stile di gioco si trasformerà da uno sparatutto ragionato a qualcosa tra un picchiaduro e un titolo d'azione. Con la forza di King Kong, infatti, potrete rivaleggiare senza problemi anche con un enorme dinosauro, abbattendolo a colpi di pugni e stritolandolo in una morsa d'acciaio. Il taglio di *King Kong* è estremamente cinematografico. Le interfacce a video sono state eliminate (anche se potrete richiamarle cambiando le impostazioni della partita) e i colpi ricevuti vengono segnalati da un ondeggiamento dell'inquadratura. Quando Jack reggerà un'arma, inoltre, questa non apparirà sul monitor, ma dovrà essere imbracciata prima di fare fuoco.
Troverete la recensione di *King Kong* a pagina 108.

Ubisoft
Pentium4 2,5 GHz, 512 MB RAM, 300 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Demo\Peter Jackson's King Kong - Official demo\Disinstallazione** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema.



I proiettili servono a ben poco contro questo colosso.

Se le fauci del T-Rex arrivano al collo del povero King Kong, la partita potrà dirsi conclusa.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Tra un demo e l'altro, ecco cinque divertenti shareware a tenervi compagnia. I nostalgici troveranno una versione innovativa del vecchio *PacMan*, ora trasformato nel più aggressivo *PacShooter*, mentre gli scacchisti irriducibili avranno pane per i propri denti grazie a *War Chess*. Le vecchie glorie si fanno ancora sentire, grazie a *Bomberman vs Digger* e al frenetico *Arcadome*.

Vasto assortimento di utility sul DVD di questo mese per far fronte a ogni evenienza. Oltre agli immancabili WinZip, WinRar e all'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmini per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste dei vostri computer, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole disponibili per i vostri giochi preferiti.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sui CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Sia sul CD sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà. Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarsela in qualsiasi situazione.

L'assortimento di Mod che trovate sul DVD, questo mese, è molto vasto. Se *Doom 3* vi sembra troppo semplice, dovreste dare un'occhiata a *Double*, che ne raddoppia letteralmente la difficoltà. Sempre per il capolavoro di id Software troverete anche *Quake II – Lost Marine*, una Total Conversion liberamente ispirata al vecchio capolavoro. Non mancano i Mod per altri gioco, come per esempio *Dystopia* per *Half-Life 2*.

I gol del mese di questo numero sono stati realizzati con il demo del nuovo *PES 5*, ancor più spettacolare e divertente rispetto al già ottimo predecessore. Gli amanti dell'horror potranno dare un'occhiata a *Call of Cthulhu*, titolo ispirato all'opera di H.P. Lovecraft. Non dimenticate di ammirare la galleria di immagini tratte dal nuovo *Quake 4* e, se amate l'ambientazione Western, potrete avere un'anteprima di *Gun*.

Sparatutto tattico

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

L'offensiva in Normandia continua sui vostri monitor.

Dopo il noto e tristemente sanguinoso D-Day, il giorno dello sbarco in Normandia, gli scontri proseguirono a lungo tra gli Alleati e le truppe di Hitler.

Il demo di *Brothers in Arms – Earned in Blood* vi vede alle prese con le ultime sacche di resistenza tedesche, offrendovi una missione tratta dalla campagna del titolo completo e una schermaglia che potrete godervi sia in single player, sia con altri amici collegati a una LAN.

Come il suo predecessore, anche questo capitolo della saga di *Brothers in Arms* vi metterà nei panni di un valoroso capo squadra che, oltre a dover sopravvivere sul campo di battaglia, si occuperà anche di coordinare i propri uomini per la riuscita della missione.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Impartisci comandi alla squadra
Tasto centrale del mouse – Prendi la mira
SHIFT – Seleziona squadra
CTRL – Accucciati/Alzati
R – Ricarica arma
F – Usa
G – Granata

Ubisoft
PIII 1 GHz, 512 MB RAM, 940 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Gearbox Software\Brothers in Arms EiB Demo\Disinstalla Brothers in Arms EiB Demo** confermate la vostra scelta e proseguite Scegliendo di rimuovere anche le partite salvate e i profili, ogni traccia del gioco sarà cancellata dal vostro sistema

Sparatutto in prima persona

SERIOUS SAM II

Lo sparatutto meno serio che abbiate visto finora.



Orde di nemici improbabili, variopinti e abbastanza ottusi, vi attendono nelle sgargianti ambientazioni di questo divertente e frenetico sparatutto.

I cattivi di turno appaiono sullo schermo a frotte e il vostro obiettivo sarà di raccogliere tutte le armi che troverete nel livello, per farli a pezzi nel minor tempo possibile. Semplice, immediato e divertente. *Serious Sam II* non vi offre una trama coinvolgente o lo stato dell'arte in quanto a veste grafica, ma "soltanto" pura frenesia. Sarete impegnati a sparare a tutto ciò che si muoverà con ogni genere di armi, dal classico e sempre efficace lanciarazzi al più pittoresco pappagallo esplosivo.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Granata
Rotella del mouse – Cambia arma

2K Games
Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, 240 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal Pannello di controllo selezionate la voce **Installazione Applicazioni**. Scorrete la lista delle applicazioni installate fino a trovare **Serious Sam 2 Demo** e premete il pulsante **Cambia/Rimuovi**. Quando vi verrà chiesto, confermate la vostra intenzione di rimuovere l'applicazione e proseguite. Per eliminare anche le ultime tracce del gioco cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\Serious Sam 2 Demo.**

Azione

TOTAL OVERDOSE

Combattere la mala non è mai stato così divertente.

Un criminale che combatte i criminali. Ecco una definizione calzante del protagonista di *Total Overdose*.

Il gioco vi vede nei panni dello spregiudicato Ramiro, avanzo di galera che, per aiutare il fratello poliziotto, si è infiltrato in una banda di malviventi al fine di sgominare il clan avversario.

i combattimenti di *Total Overdose* sono frenetici, divertenti e premiano la creatività del giocatore con bonus e mosse speciali. Una sorta di bullet time alla *Max Payne* vi aiuterà a uscire dalle situazioni più difficili, insieme alle micidiali "mosse loco", che dovrete guadagnarvi a suon di proiettili. E se le cose andassero proprio male, potrete sempre riavvolgere il tempo per correggere gli errori commessi.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D Movimento
Mouse Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Spazio – Rallenta il tempo
F – Usa
Q/E – Seleziona "mossa loco"
CTRL sx – Attiva "mossa loco"
TAB – Riavvolgi il tempo

Eidos
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 340 MB HD, Scheda 3D 64 MB,

Delle spettacolari combo, negli scontri a fuoco, vi permettono di accumulare montagne di punti.



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\Total Overdose Demo\Disinstalla Total Overdose Demo**.
Confermate la vostra scelta e proseguite. Quando il programma di disinstallazione avrà terminato, ogni traccia del gioco sarà stata rimossa dal vostro computer.

Strategia in tempo reale

WH40K: DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

Ordine e Caos tornano a scontrarsi sui vostri monitor.

La guerra tra Ordine e Caos sembra non conoscere tregua. Nell'universo di "WarHammer 40.000", le battaglie si susseguono su tutti i pianeti conosciuti e questa nuova espansione aggiunge al già bellissimo *WH40K: Dawn of War* nuovi terreni di scontro e unità inedite.

Se non avete familiarità con il sistema di gioco, il demo vi offre un tutorial completo (purtroppo interamente in inglese), che vi insegnerà a gestire al meglio i soldati al vostro servizio. Dopo aver imparato tutto il necessario per assaporare il gioco vero e proprio, avrete a disposizione una missione tratta dalla nuova campagna militare introdotta dall'espansione e una mappa da giocare in modalità schermaglia. Tutti segreti di *Winter Assault* vengono sviscerati nella recensione a pagina 104 di questo numero.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/traccia rettangolo di selezione
Tasto destro del mouse – Impartisci ordini
ALT + Movimento del mouse – Ruota telecamera
Rotella del mouse – Zoom
HOME – Inquadra centro di comando
CTRL + 1/9 – Assegna numero identificativo alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo

THQ
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 470 MB HD, Scheda

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Dawn of War - Winter Assault Demo\Uninstall Dawn of War - Winter Assault Demo** e confermate la vostra scelta.
Scegliete di rimuovere anche le partite salvate e lasciate che il processo di disinstallazione termini. Qualora la cartella **C:\Programmi\THQ** fosse vuota, potrete cancellarla manualmente.

Gli altri demo

WORLD RACING 2

Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 170 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Playlogic International**
GENERE: **Simulazione di guida**

World Racing 2 è un gioco di guida automobilistica improntato al divertimento immediato.
A una simulazione accurata, gli sviluppatori hanno preferito un titolo semplice e di facile comprensione anche per i piloti alle prime armi.
Il demo, interamente in italiano, metterà alla prova le vostre abilità al volante su un tracciato non certo semplice.
La recensione di *World Racing 2* vi aspetta a pagina 98.

F.E.A.R. - MULTIPLAYER

P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Vivendi**
GENERE: **Sparatutto in prima persona**

Finalmente approda sui vostri monitor la versione multiplayer di uno sparatutto che, per la sua impeccabile realizzazione e la trama entusiasmante, sta riscuotendo grandi consensi tra gli appassionati del genere.
Grazie al demo, affronterete partite insieme ai vostri amici usando una LAN, oppure vi lancerete alla ricerca di un server su Internet. Gli sviluppatori sono riusciti a introdurre nelle classiche modalità di gioco in Rete (Cattura la Bandiera, Deathmatch e così via) il sistema SloMo, ossia la possibilità di rallentare il tempo per agire con più freddezza tra i nemici. Ovviamente, per accedere a tale modalità, dovrete raccogliere degli speciali bonus disseminati nelle mappe.


F.E.A.R. - Multiplayer


World Racing 2

BLITZKRIEG II - MULTIPLAYER

PIII 1 GHz, 320 MB RAM, 240 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **CDV**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Il demo vi permette di dare un'occhiata alle potenzialità di *Blitzkrieg II* in Rete. Potrete giocare utilizzando una rete locale (LAN) o collegandovi direttamente a Internet. In questo secondo caso, vi verrà chiesto di autenticarvi presso Nival.Net. Qualora non aveste un account, potrete crearne uno gratuitamente direttamente dai menu di gioco.

COLD WAR

Pentium4 1,7 GHz, 384 MB RAM, 405 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Dreamcatcher**
GENERE: **Azione/Stealth**

Cold War è uno stealth game ambientato ai tempi in cui la Cortina di Ferro separava ancora l'Occidente dall'Unione Sovietica. Nei panni di un malcapitato giornalista freelance, vi troverete nel bel mezzo di una cospirazione internazionale volta a guadagnare il controllo dell'intera U.R.S.S.. Il demo vi offre ben due livelli tratti dal gioco completo. Inutile dire che la discrezione sarà essenziale, se non intendete finire prematuramente la vostra avventura. A pagina 124 di GMC, inoltre, leggerete la prova completa di *Cold War*.

TRACKMANIA ORIGINAL

PIII 800 MHz, 64 MB RAM, 390 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Nadeo**
GENERE: **Gioco di guida**

Tornano sui vostri monitor le piste più incredibili che si siano mai viste. Il corposo demo vi offre un buon assortimento di tracciati su cui cimentarvi, permettendovi anche di spaziare tra le differenti modalità di gioco incluse nel titolo completo. Salti mozzafiato e ostacoli imprevedibili faranno da scenario alle vostre improbabili, ma divertenti acrobazie automobilistiche.

Driver

- Catalyst v5.9 per Windows XP/2000
- Catalyst v5.6 per Windows 98/ME
- ForceWare v81.98 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analizer v2.34
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato, che trovate ogni mese su CD e DVD.

Trucchi GMC
Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

DivX 6.0 per Windows XP/2000
Ultima versione dei famosi codec video, grazie a cui vedere i filmati compressi.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.6.3
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini video.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.50b7
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui potrete decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

SpeedFan v4.25
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

RegCleaner 2.0.8
Ripulite il registro di Windows con questa comoda utility. In questo modo, dovreste riuscire a cancellare tutte le voci che non sono più utili.

Smart FTP
Un client FTP semplice da usare.

Trillian v0.74
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 9.0 SR1
Il tradizionale programma di compressione, grazie al quale potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Omega Driver v2.6.71 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Add On

Mod per DOOM 3

QUAKE II - LOST MARINE

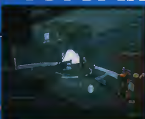
Quake II *nelle ombre di* Doom 3!

Patch richiesta: 1.3

Interessante Total Conversion per l'apprezzato capolavoro di id Software, che vi ripropone le ambientazioni già viste in *Quake II*.
Quake II - Lost Marine non è, però, un semplice remake del vecchio e blasonato titolo, ma offre nuove esperienze e sfide completamente differenti, per partite sia in single player sia in multiplayer.
Per fare un esempio, una delle peculiarità della "vecchia gloria" da cui questo Mod trae ispirazione era la linearità.
Gli sviluppatori di *Lost Marine* hanno deciso di concedere al giocatore uno spettro più ampio di scelte, permettendogli di risolvere molte situazioni in modi diversi.
Il Mod è stato realizzato senza utilizzare parti del vecchio *Quake II*, per cui anche i veterani si troveranno di fronte un gioco nuovo, basato sul fantastico motore grafico di *Doom 3*.

Mod per Half-Life 2

DYSTOPIA



Dystopia è una Total Conversion per *Half-Life 2* destinata alle vostre partite multiplayer, che trae profonda ispirazione dalla letteratura cyberpunk.
Nei panni di punk o di mercenari corporativi, dovrete combattere per conquistare il dominio tanto del mondo fisico, quanto del famoso cyberspazio, il mondo virtuale delle reti informatiche dove vi scontrerete a colpi di programmi per forzare o difendere sistemi di importanza critica.

Mod per WH40K - Dawn of War

DAEMON HUNTERS V0.8



***Daemon Hunters* introduce nel già variegato universo di *WarHammer 40.000 - Dawn of War* gli Ordo Xenos, ordine dell'Inquisizione Imperiale che recluta i propri effettivi tra Space Marine altamente selezionati ed è alla continua ricerca di minacce che potrebbero giungere da specie aliene.**
Il loro scopo non è solo di sterminare qualsiasi culto sorga sotto influenze aliene, ma anche di raccogliere e studiare la tecnologia di altre razze e sradicarne eventuali infestazioni.

DOUBLE V2.1

MOD PER DOOM 3
Patch Richiesta: 1.3
Se, dopo ore passate a massacrare zombi e Imp nell'oscura base marziana, la difficoltà di *Doom 3* vi sembra ormai inadeguata alle vostre capacità, è giunto il momento di installare questo Mod. *Double* raddoppia la difficoltà del titolo originale, aumentando l'abilità dei nemici e permettendo loro di rinascere in continuazione per dare filo da torcere al povero marine.

ECLIPSE V1.01

MOD PER HALF-LIFE 2
Nuova versione per questa riuscita Total Conversion di *Half-Life 2*. *Eclipse* vi trasporterà dalle cupe città pullulanti di soldati Combine a un mondo fantastico, dove impersonerete la giovane maga Violet, alla ricerca del padre scomparso ormai da cinque anni.

HIGH RES CHARACTER PACK V1.04

MOD PER HALF-LIFE 2
Se la bellezza e il realismo dei volti dei personaggi incontrati in *Half-Life 2* vi sembravano eccellenti, rimarrete senza parole dopo la piccola "operazione chirurgica" cui questo Mod li sottopone: potrete ammirarli completamente ridisegnati in alta risoluzione.

SYNERGY V1.0 BETA

MOD PER HALF-LIFE 2
Dato l'enorme successo del capolavoro di Valve nelle partite in Rete, non potevano mancare dei Mod destinati a migliorare l'esperienza online. *Synergy* si propone di esaltare la componente cooperativa delle partite multiplayer, introducendo al contempo anche qualche nuova arma.

BATTLEFIELD 1918/2 "AIRSHOW"

MOD PER BATTLEFIELD 2
Prove generali per la realizzazione del famoso Mod *Battlefield 1918*, destinato ora al nuovo nato nella saga di *Battlefield* (la prima versione di questo Mod, molto apprezzata, era basata sul vecchio *Battlefield 1942*).
Per il momento, però, la trasposizione è limitata ai mezzi aerei.

HOVER JEEPS

MOD PER BATTLEFIELD 2
Grazie a questo Mod, i vostri scontri sui campi di battaglia di *Battlefield 2* vedranno apparire un mezzo tanto esaltante, quanto difficile da controllare. Le jeep volanti introdurranno un tocco futuristico alle vostre partite.

AUSTRALIAN FORCES V0.1

MOD PER BATTLEFIELD 2
Patch richiesta: 1.02
Se vi siete stancati delle solite skin, potrete ora cambiare il look dei soldati USA, sostituendolo con quello delle forze armate australiane.

PROJECT 51

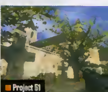
MAPPA PER RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Questa nuova mappa, destinata alle partite in single player, vi riporta nel tanto famoso quanto misterioso castello nazista, luogo in cui, come i veterani ricorderanno, nacquero gli sparatutto in prima persona.

COMPLEX 3.0

MOD PER HOMEWORLD 2
Un Mod destinato agli appassionati del gioco strategico spaziale *Homeworld 2*, grazie a cui avrete a disposizione anche nuove astronavi da schierare in campo.



Hover Jeeps



Project 51

BALLISTIC WEAPONS V1.10

MOD PER UT 2004
Un nuovo arsenale, più realistico dell'originale presentato nel futuristico titolo, vi accompagnerà nelle vostre partite. Fucile di precisione e granate sono solo un piccolo assaggio di quanto vi attende in questo Mod.

WH40K MAP PACK

MAPPE PER WARCRAFT III - THE FROZEN THRONE
Interessante set di quattro mappe, realizzate per l'intramontabile *Warcraft III - The Frozen Throne* e ispirate all'universo di "WarHammer 40.000".

MATERIALE AGGIUNTIVO PER IL GIOCO ALLEGATO

Manuale e copertina, sia in formato DVD sia in quello CD, per *Hidden & Dangerous 2*, il gioco allegato a GMC questo mese. Come al solito, per poterli visualizzare avrete bisogno di Adobe Acrobat Reader.

PESMANIA SUPERPATCH

MOD PER PES 4
Patch Richiesta: 1.10
Grande aggiornamento per *PES 4*, una delle migliori simulazioni calcistiche pubblicate l'anno scorso.
Il Mod introduce squadre e giocatori della stagione 2005/2006.

Patch

BLACK & WHITE 2 V1.1

Primo aggiornamento per il nuovo simulatore divino di Lionhead Studios. Le correzioni apportate al gioco non sono critiche, ma la patch introduce anche qualche interessante innovazione.

BATTLEFIELD 2 V1.03

Corposo aggiornamento per lo sparatutto di Electronic Arts che, oltre a correggere alcuni fastidiosi bug, introduce la versione riveduta di una mappa molto apprezzata del vecchio *Battlefield 1942*.

BROTHERS IN ARMS – EARNED IN BLOOD V1.01 ITA

Primo aggiornamento per questo sparatutto tattico ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale. La patch è destinata alla versione italiana del gioco.

DRAGONSHARD V1.1.4

L'aggiornamento corregge una serie di errori riscontrati in questo interessante titolo di strategia in tempo reale basato su una delle ambientazioni di "D&D". Molti i problemi risolti, per lo più inerenti al multiplayer e all'interfaccia.

MEDAL OF HONOR – PACIFIC ASSAULT V1.2

La lista delle correzioni introdotte in questa nuova versione del gioco è davvero lunga. Molti crash sono stati risolti, come anche numerosi problemi relativi alle partite multiplayer.


Dragonshard


Warcraft III


Black & White 2

NHL 06 UPDATE V2

Questo aggiornamento corregge alcuni piccoli errori riscontrati nel gioco e introduce la piena compatibilità con i processori AMD Thunderbird e con i controller Saitek P2500 e P3000.

PSYCHONAUTS V1.04

Imperdibile aggiornamento per uno dei platform più spettacolari realizzati negli ultimi tempi.

WARCRAFT III V1.20 ITA

Nuova patch mensile per questo storico e sempre divertente RTS, ormai giunto alla versione 1.20.

WARCRAFT III – THE FROZEN THRONE V1.20 ITA

In parallelo con *Warcraft III – Reign of Chaos*, anche *The Frozen Throne* ha visto la pubblicazione di una patch che aggiornerà la vostra copia del gioco alla versione 1.20.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – MEDIA UPDATE

Mastodontico aggiornamento per il GdR ambientato nella galassia di "Guerre Stellari". Nuovi filmati e una nuova colonna sonora saranno aggiunti alla vostra copia del gioco.

HIDDEN & DANGEROUS 2

NEL CD 4 Ben cinque patch corredano il gioco allegato questo mese a GMC, permettendovi di aggiornare la vostra copia di *Hidden & Dangerous 2* fino alla versione 1.12.


Hidden & Dangerous 2

Shareware

ARCADROME



Arcadrome è un gioco frenetico, che vi vedrà alle prese con centinaia di improbabili navette aliene. Voi dovrete spostarvi nei vari livelli, facendo a pezzi gli avversari e raccogliendo i preziosi cristalli e i numerosi bonus che appariranno di tanto in tanto. Per il controllo della navetta userete soltanto il fidato mouse, il che renderà ancora più immediato e giocabile questo simpatico titolo.

BOMBERMAN VS DIGGER



NEL CD 4 Questo gioco si rifà a due grandi glorie del passato, come annuncia il titolo stesso. In *Bomberman vs Digger* dovrete, al contempo, scavare gallerie stando attenti ai massi che potrebbero cadere sulla vostra testa, fare incetta di preziosi tesori e gemme scintillanti, sbarazzarvi di seccanti nemici e piazzare sapientemente potenti esplosivi per aprirvi la strada, quando necessario.

PACSHOOTER



A quanto pare, il vecchio *PacMan* ha perso la sua innocenza! In questa versione 3D del famoso (e datato) arcade, il caro personaggio non dovrà limitarsi a scappare dagli aggressivi fantasmi, ma potrà rispondere al fuoco e abbatterli in ogni momento del gioco. Le pillole speciali, ora, accelereranno i movimenti dello sferico esserino, rendendolo un vero incubo per i suoi nemici.

WAR CHESS



War Chess trasforma la scacchiera in un vero e proprio campo di battaglia tra forze del bene e legioni del male. A ogni mossa, vostra o del computer, seguirà un'azione animata da parte delle truppe schierate. Per i puristi, comunque, è sempre disponibile una rappresentazione tradizionale della scacchiera, così da tenere sotto controllo la situazione.

WILDSNAKE PINBALL – SOCCER STARS



Se amate sia il calcio sia i flipper, questo potrebbe essere il vostro gioco ideale. La nuova fatica di WildSnake vi propone un flipper su cui è simulata una vera e propria partita. Sia voi, sia il computer potrete agire in svariate parti del campo e l'obiettivo, ovviamente, sarà di fare gol nella porta avversaria.

Video

- *PES 5 – Gol del Mese*
- *Call of Cthulhu*
- *Galleria di Immagini di Quake 4*
- *Gun*



Le sorti del secondo conflitto mondiale sono nelle mani di un gruppo di eroi dei corpi speciali di Sua Maestà Britannica!

guida al GIOCO COMPLETO

HIDDEN & DANGEROUS 2

Come giocare

Per avviare *Hidden & Dangerous 2* dopo averlo installato è sufficiente inserire il CD numero 1 nel lettore CD-ROM del computer e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona **Hidden & Dangerous**, creata sul desktop. In alternativa, è possibile selezionare l'omonimo collegamento presente nel menu **Start/Programmi/Illusion Softworks/ Hidden & Dangerous 2/Esegui Hidden & Dangerous 2**. In seguito all'installazione, vi consigliamo vivamente di applicare anche le patch (sezione **Aggiornamento del gioco**), così da migliorare la I.A. e poter giocare in Rete senza problemi. Dopo la fase di caricamento, vi verrà presentato il menu principale del gioco, in cui avrete l'opportunità di creare un **Profilo Giocatore**, caratterizzato da uno dei quattro livelli di difficoltà disponibili. Ultimata la pratica, non vi resterà che decidere se affrontare la modalità **Giocatore Singolo** o se dedicarvi direttamente alle sortite **Multigiocatore LAN** o **Internet**. Per tutte le informazioni relative al gioco single e multiplayer (modalità, selezione degli uomini e dell'armamento), vi rinviamo alle specifiche sezioni delle pagine seguenti.

GLI uomini della Special Air Service dell'Esercito Britannico sono i protagonisti di uno dei giochi più impegnativi che abbiano mai affrontato gli scenari della Seconda Guerra Mondiale.

Hidden & Dangerous 2 è un titolo poliedrico, in cui la pianificazione tattica si combina alla perfezione con l'azione, dando vita a una miscela esplosiva in grado di soddisfare le esigenze di diverse categorie di appassionati. Chi predilige un approccio ponderato alle battaglie non potrà che cadere in estasi di fronte all'accuratezza degli strumenti di gestione della squadra, sempre composta da quattro elementi, e apprezzare il sistema di assegnazione degli ordini. La sinergia tra gli uomini è essenziale per la sopravvivenza del commando e, di conseguenza, per il buon esito delle missioni. Affrontare la modalità principale (Campagna) significa tuffarsi in una ricostruzione storica accurata e partire per l'esplorazione di scenari realistici, come la giungla birmana e le alpi austriache. In tali luoghi, è necessario muoversi con discrezione, sfruttando come copertura l'ambiente naturale, oppure infiltrarsi in incognito tra le schiere nemiche approfittando dei travestimenti. Ovviamente, abbondano le situazioni in cui le armi diventano padrone indiscusse della scena, ma anche in questi casi il loro utilizzo deve essere ottimizzato mediante posizionamenti vantaggiosi, da pianificare con l'apposita mappa tattica.

I giocatori nel cui petto pulsa un cuore guerriero hanno a disposizione la modalità Lupo Solitario, dove le missioni vengono affidate a un unico elemento. *Hidden & Dangerous 2* assume, così, i connotati di un "normale" sparatutto, da assaporare in tutta la sua immediatezza sia con la visuale in terza persona, sia con quella in soggettiva.



Grazie alla visuale in soggettiva e alla modalità Lupo Solitario, *Hidden & Dangerous 2* assume le sembianze di un FPS tutta azione.

In entrambe le situazioni, così come nelle variazioni proposte dalla Carneficina (consultate in queste pagine la sezione **Giocare in Single Player** per gli approfondimenti del caso), il titolo di Take Two mette in mostra un motore grafico all'altezza della situazione e un'Intelligenza Artificiale che, previo perfezionamento mediante le patch (informazioni in **Aggiornamento del gioco**), garantisce un realismo senza compromessi.



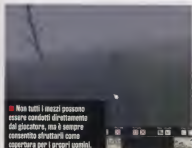


Al termine della campagna in Nord Africa è presente un livello che di tattico ha ben poco: si tratta solo di sparare per abbattere i caccia nemici!

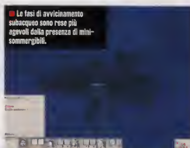
Il codice

Per giocare a *Hidden & Dangerous 2* è necessario inserire, durante i primi passi della fase di installazione, il codice presente sulla copertina del CD 1 o sulla custodia del DVD. Nel caso in cui il codice in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *Hidden & Dangerous 2* utilizzando il codice provvisorio riportato qui sotto, **da inserire con le lettere in minuscolo**. Potrebbero verificarsi dei problemi con le partite multiplayer nel caso in cui, nella sessione di gioco selezionata, fosse presente un utente che utilizza il medesimo codice temporaneo.

4180-eb01-3abb-b446



Non tutti i mezzi possono essere condotti direttamente dal giocatore, ma è sempre consentito sfruttarli come copertura per i propri uomini.



Le fasi di avvicinamento subacqueo sono rese più agevoli dalla presenza di mini-sommergibili.

1 Requisiti di sistema

Hidden & Dangerous 2 supporta i sistemi operativi Windows 98, 98 Second Edition, ME, 2000 e XP. La configurazione minima per giocare corrisponde a un processore Pentium III (o equivalente) a 1 GHz, 128 MB di RAM, una scheda video 3D compatibile DirectX 9 con 32 MB di memoria e una scheda audio compatibile DirectX 8. È inoltre necessario disporre di un drive CD-ROM 4x. La quantità minima di spazio su disco fisso ammonta a 2,4 GB. Per accedere alle partite su Internet e godere di una fluidità di gioco soddisfacente è necessario ricorrere quanto meno a un connessione ISDN.
La configurazione che garantisce risultati grafici e di giocabilità ottimali comprende, invece, un processore Pentium4 a 2 GHz, 512 MB di RAM, oltre a una scheda video 3D 128 MB compatibile DirectX 9. Per quanto concerne il multiplayer su Internet, i risultati migliori si ottengono con connessioni a Banda Larga di tipo ADSL o Fibra Ottica.

2 Installazione e disinstallazione

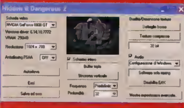
Il processo di installazione di *Hidden & Dangerous 2* va iniziato inserendo il disco numero 1 nel lettore CD-ROM del computer e attendendo che il programma di **Autorun** lanci l'apposita interfaccia. Nel caso ciò non accadesse, dovrete esplorare il contenuto del CD e avviare manualmente l'installazione con un doppio clic del mouse sul file **Setup.exe**. A questo punto, sarà necessario seguire le istruzioni riportate nelle finestre dell'**InstallShield Wizard** e cliccare nell'ordine su **Avanti**, **Sì** e ancora **Avanti** nelle prime tre schermate, in modo da raggiungere il punto in cui è necessario inserire il codice presente sulla copertina del CD 1 o sulla custodia del DVD. La serie è composta da quattro gruppi di quattro lettere/numeri ciascuno, gruppi che vanno separati da un trattino (-) senza utilizzare spazi. Inoltre, perché il codice risulti corretto, le lettere devono essere minuscole. **Nel caso il codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nella pagina qui a sinistra ne trovate uno provvisorio.** Una volta digitata la sequenza, si tratta di selezionare **Avanti** e, salvo esigenze particolari, confermare la directory di installazione predefinita (**C:\Programmi\Illusion Softworks\Hidden & Dangerous 2**). A questo punto, non rimane che cliccare un'ultima volta su **Avanti**, per dare il via alla copia dei dati sul disco del PC e sostituire il CD quando sul monitor compare l'apposito messaggio. Terminato il processo, il programma vi chiederà se desiderate visualizzare il file **readme** e se installare il programma GameSpy Arcade, utile a rendere più agevole il reperimento di avversari per le sfide online. Inoltre, prima di completare l'installazione avrete modo di aggiornare le DirectX alla versione 9.0. Fatelo solo nel caso in cui, in precedenza, non abbiate già provveduto a installare per conto vostro la loro ultima edizione 9.0c.
Per disinstallare *Hidden & Dangerous 2* è sufficiente entrare nel menu **Start** di Windows, individuare il gruppo **Programmi\Illusion Softworks\Hidden & Dangerous 2** e cliccare sul collegamento **Rimuovi Hidden & Dangerous 2**. Nella schermata successiva, selezionate **Rimuovi** e decidete se cancellare o meno tutti i profili giocatore mediante l'apposita finestra di comando.

3 Aggiornamento del gioco

Se si dispone di una connessione a internet, preferibilmente a Banda Larga, il sistema più pratico per aggiornare il gioco consiste nel avviare l'applicazione **autopatching.exe** presente nel gruppo di programmi **Illusion Softworks/Hidden & Dangerous 2**. Il programma è in grado di connettersi automaticamente al server dedicato al gioco e di scaricare tutti gli aggiornamenti del caso.
Nell'evenienza in cui foste sprovvisti di una connessione a Internet, troverete nella sezione **Patch** dedicata a *Hidden & Dangerous 2* del **CD 4** e del **DVD** ben cinque aggiornamenti per il gioco, da installare nel seguente ordine: **hd2_patch103**, **hd2_patch104**, **hd2_patch105**, **hd2_patch106** e **HD2_patch1_12**. Tali patch interessano sia l'esperienza single player, sia quella multiplayer e, in generale, vanno installate per aumentare al massimo la stabilità del prodotto. Se intendete giocare in multiplayer, poi, sappiate che la maggior parte dei server richiederà la versione più aggiornata del titolo. Entrando nello specifico, fa piacere notare che già la patch 1.03 è in grado di migliorare l'Intelligenza Artificiale dei nemici e dei compagni, mentre quelle successive pongono rimedio ai problemi riscontrati con le connessioni ai server durante l'esperienza online.

Configurazione del gioco

Nel gruppo di programmi **Illusion Softworks/Hidden & Dangerous 2** è presente l'applicazione **Installazione**, che va utilizzata per stabilire i parametri grafici del gioco. Il programma è in grado di rilevare automaticamente la scheda video del PC e di adattare di conseguenza la **Risoluzione**, la **Qualità/Dimensione** delle texture e l'eventuale attivazione del **Buffer Triplo**. Tra le altre opzioni, tutte configurabili anche manualmente dall'utente, segnaliamo l'**AntiAliasing** e alcuni parametri relativi al sonoro.



In italiano

Hidden & Dangerous 2 è tradotto in italiano sia per quanto concerne le parti di testo (sottotitoli e menu), sia per quanto riguarda i dialoghi tra i personaggi. Ciò consente di comprendere al meglio lo sviluppo delle missioni e di apprezzare l'accuratezza dell'ambientazione storica.

Manuale e copertine

Nella sezione **Mod/Materiale aggiuntivo per Hidden & Dangerous 2** del CD 4 e del DVD allegati a GMC sono presenti le copertine in formato CD e DVD, nonché il manuale in italiano (**H&D2 manuale in italiano**) in formato PDF per Acrobat Reader.

Problemi inaspettati

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**.

Giocare in single player

In *Hidden & Dangerous 2* sono presenti cinque variazioni sul tema dello scontro in singolo. Ecco le loro caratteristiche principali.

Campagna
La modalità principale è suddivisa in missioni di difficoltà crescente, durante cui si ha l'opportunità di esplorare in successione tutte le diverse ambientazioni del gioco, controllando una squadra composta da quattro elementi. Quando si parte per uno scenario, è necessario considerare con attenzione l'equipaggiamento, dato che non è possibile tornare al quartier generale prima di aver completato tutte le missioni. I salvataggi avvengono automaticamente al termine di queste ultime, ma per non rendere eccessivamente arduo il compito dei giocatori, gli sviluppatori hanno inserito anche un sistema di registrazione/caricamento rapido della partita (tasti **F4** e **F8**).

Lupo Solitario
Come è facile intuire dal nome, nell'opzione Lupo Solitario il giocatore non ha a disposizione una squadra di quattro elementi, ma un solo uomo. Le sezioni e le missioni sono organizzate proprio come nella Campagna e vanno quindi sbloccate secondo l'ordine prestabilito.

Carneficina
Una modalità dedicata a chi vuole giocare sempre con il dito sul grilletto. Le sezioni sono condivise con la Campagna e vanno affrontate con una squadra di quattro elementi. Cambia, invece, il fine ultimo delle missioni, dato che oltre a completare gli obiettivi bisogna eliminare tutti i nemici che si incontrano.

Missione Singola
Le singole missioni sbloccate nel corso della Campagna sono a vostra disposizione per essere riaffrontate con differenti soluzioni tattiche.

Missione Singola – Carneficina
Stesso meccanismo del caso precedente, solo che questa volta le missioni giocate separatamente richiedono anche l'abbattimento di tutti i nemici.



I tasti principali

Hidden & Dangerous 2 è un gioco molto complesso per quanto concerne la configurazione del sistema di controllo. Per riuscire a gestire in maniera pronta e corretta le diverse situazioni che si verificano nel corso delle missioni, è indispensabile padroneggiare almeno i principali comandi rapidi da tastiera. La loro configurazione standard, esaminata nelle righe successive, può essere modificata liberamente dal giocatore nel menu: **Impostazioni/Comandi/Impostazione Tasti**.

SPOSTAMENTO

Frecce direzionali	Movimento
Rotellina del mouse	Velocità di movimento
Cancella	Sporgersi a sinistra
Pagina giù	Sporgersi a destra
J	Saltare
Inizio	Arrampicarsi
CTRL destro	Accucciarsi
Maiuscolo destro	Stendersi

ARMI E ATTACCHI

Pulsante sinistro del mouse	Sparare
Fine	Fuoco secondario
G	Lanciare granata
Invio	Ricaricare
[	Arma precedente
]	Arma successiva

COMANDI AVANZATI

Pulsante destro del mouse	Azione
Pulsante centrale del mouse	Menu azioni
Barra spaziatrice	Mappa tattica
M	Mappa
I	Inventario
B	Binocolo
C	Macchina fotografica

ORDINI

Tasto tabulazione	Cambia giocatore
Tasti da 1 a 4	Selezionare soldati
0 tastierino numerico	Ordine a tutti
da 1 a 6 tast. num.	Ordini ai singoli soldati

MODALITÀ TATTICA

G	Riunirsi
H, J	Segnali
D, S, A	In piedi, accucciato, sdraiato
W, E	Correre, camminare
Z, X, C	Atteggiamento passivo, difensivo, aggressivo
0 tast. num.	Annullare ordine
CTRL sinistro	Ruotare
+ tast. num.	Zoom avanti
- tast. num.	Zoom indietro

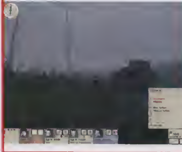
Gestione dell'inventario

Prima di partire per il teatro delle operazioni è necessario equipaggiare i propri uomini con tutto il materiale occorrente. L'inventario presente in *Hidden & Dangerous 2* è articolato e richiede di stabilire le armi e gli strumenti da assegnare alle diverse parti anatomiche del soldato. Nelle mani, per esempio, viene posizionata l'arma leggera primaria, mentre le spalle sono destinate a trasportare l'armamento pesante. Le munizioni, i kit di pronto soccorso e le bombe a mano vanno sistemate nelle tasche del cinturone, mentre lo zaino è indicato per il trasporto di qualunque oggetto, ma non può essere usato nelle missioni che prevedono un avvicinamento subacqueo.



Giocare di squadra

La comunicazione tra i compagni di squadra è essenziale per il buon esito delle missioni. Il fatto che in *Hidden & Dangerous 2* si controlli un elemento alla volta, non significa che gli altri possano essere abbandonati all'Intelligenza Artificiale. Gli ordini vengono gestiti mediante il tastierino numerico, i cui tasti da 0 a 6 vanno innanzitutto utilizzati per selezionare i compagni e le unità amiche cui si intende impartire la direttiva, che va selezionata in seguito, sempre mediante i pulsanti del tastierino. Gli ordini sono suddivisi in categorie e possono essere comunicati solo agli uomini che si trovano entro il raggio d'azione della voce del personaggio controllato dal giocatore.



Preparare la squadra

All'inizio della modalità Campagna avrete modo di assemblare personalmente la vostra squadra, selezionando quattro uomini in un elenco che comprende 30 membri della SAS. Ogni personaggio è caratterizzato da sette parametri visualizzati mediante barre, suddivisi in tre attributi fisici e quattro abilità (queste ultime da migliorare nel corso delle missioni).



Salute: Indica la quantità di danni che il soldato può subire prima di accasciarsi al suolo. È un parametro da tenere in considerazione se si tratta di un elemento che dovrà combattere spesso contro il nemico.

Forza: Una caratteristica fondamentale per gli uomini incaricati di trasportare un equipaggiamento significativo, del quale facciano parte mitragliatrici e bazooka.

Resistenza: Devono esserne dotati i membri del gruppo cui si affideranno le missioni di esplorazione, in quanto determina la distanza percorribile di corsa prima di stancarsi. Influisce anche sulla mira.

Sparare: Indica la precisione con le armi. Deve essere la regola per i fucilieri e, soprattutto, per gli elementi che rivestiranno il ruolo di cecchini.

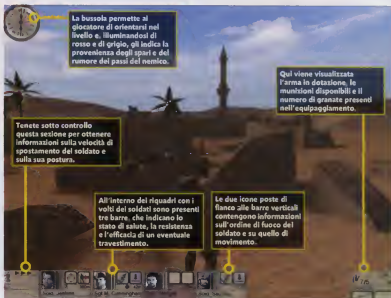
Furtività: Parametro che sottolinea la capacità di un soldato di passare inosservato tra le schiere nemiche e di confondersi con l'ambiente. È indispensabile per sorprendere alle spalle le proprie vittime.

Soccorso: Influisce sulla capacità del soldato di curare i propri compagni con i kit di pronto soccorso. Più è alto il valore espresso in percentuale, maggiore è la salute recuperata dal collega.

Scassinare: Indica l'abilità del soldato di scassinare le serrature e, quindi, di aprire le porte bloccate.

L'interfaccia di controllo

Hidden & Dangerous 2 è un gioco che unisce tattica e azione. La sua giocabilità è complessa e richiede una notevole padronanza dell'interfaccia:

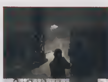


Decalogo di guerra

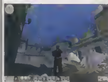

Prestare attenzione alla descrizione della missione, per ottenere indizi su quali siano gli uomini più indicati ad affrontarla e quali le armi da inserire nell'equipaggiamento. Limitare quanto più possibile l'opzione di scelta automatica.


Mai procedere con eccessiva disinvoltura in posizione eretta in campo aperto. Certo, questo è il sistema per muoversi con maggiore rapidità, ma anche per lasciarci le penne!


Sfruttare sempre l'elemento sorpresa, sistemando i soldati in posizioni vantaggiose mediante la mappa tattica e scatenando l'assalto all'unisono.

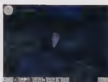

Le armi da fuoco uccidono il nemico, ma causano rumore, quindi quando non si conosce la dislocazione di tutte le truppe ostili è consigliabile utilizzare "ferri" dotati di silenziatore.


Il fucile di precisione è un arma chirurgica se si ha la capacità di colpire il nemico in un punto vitale. Attenzione, la testa non è sempre la scelta vincente, soprattutto quando il bersaglio è protetto da un elmetto.


I proiettili sono in grado di perforare alcuni tipi di materiali, quindi non esitate a sparare attraverso tende da campo, porte di legno e vetrate.


Nei combattimenti all'interno di edifici, oltre all'individuazione visiva dei pericoli, bisogna ricorrere anche a quella uditiva. Alzate il volume e prestate orecchio a tutti i rumori provenienti dallo scenario di gioco.


Quando è necessario aprire una porta senza sapere chi si trovi dall'altra parte, è bene farlo restando nascosti dietro lo stipite dalla parte della maniglia.

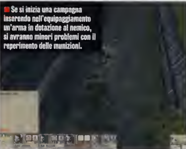

Le granate sono strumenti della massima efficacia, sempre che ci si ricordi di distinguere tra quelle con una fascia rossa (detonatore a impatto, ottime in campo aperto) e quelle segnate in blu (detonatore a tempo, quindi possibilità di farle rimbalzare all'interno degli edifici).

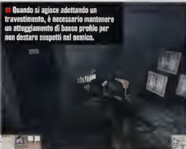

Non tutti i veicoli sono uguali. I soldati che transitano a bordo di un mezzo non corazzato sono esposti al fuoco delle armi leggere, le stesse che possono essere utilizzate anche per mettere fuori uso il motore o per forare le gomme.

La mappa tattica

La barra spaziatrice è il pulsante più importante del gioco. Mediante questo si accede alla mappa tattica, ovvero allo strumento che, oltre a mettere in pausa l'azione, consente di gestire l'atteggiamento e gli spostamenti di tutti gli elementi del commando. L'inquadratura proposta può essere spostata liberamente su tutto lo scenario del livello, senza vincoli imposti dalla posizione dei propri uomini, ma non consente in alcun caso di individuare il dispiegamento delle unità nemiche che non si trovino nel campo visivo della squadra. Una volta attivata la mappa, è possibile indicare un percorso per ogni singolo elemento e stabilirne sia la postura, sia l'andatura. Gli spostamenti vanno divisi in tappe, il punto di arrivo delle quali viene indicato da un gruppo di icone con indicati gli ordini impartiti al soldato. Ovviamente, nei punti di sosta è lecito modificare le direttive, in modo da adeguare il comportamento dell'unità alle condizioni variabili del terreno di gioco.




Se si inizia una campagna inserendo nell'equipaggiamento un'arma in dotazione al nemico, si avranno minori problemi con il reperimento delle munizioni.


Quando si agisce adottando un travestimento, è necessario mantenere un atteggiamento di basso profilo per non destare sospetti nel nemico.



Giocare in multiplayer

Hidden & Dangerous 2 supporta partite multigiocatore sia in LAN, sia su Internet. Per accedere a queste ultime si può utilizzare il menu presente all'interno del gioco, oppure sfruttare l'applicazione GameSpy Arcade descritta nella sezione successiva. Le opzioni a disposizione per la creazione delle sfide sono estremamente complete e vanno dall'impostazione del numero massimo di partecipanti all'abilitazione di una password, indispensabile quando si desidera rendere private le stanze di gioco.
Il metodo più pratico per partecipare a una sessione di gioco creata da altri utenti consiste nel selezionare il comando **Aggiorna Elenco** per visualizzare i server disponibili e selezionare quello in cui si desidera entrare, decidendo sulla base della modalità di gioco proposta. *Hidden & Dangerous 2* mette a disposizione quattro variazioni sul tema multiplayer, che vanno dal classico Deathmatch (tutti contro tutti), alla Cooperativa, passando per la Missione e l'Occupazione (Cattura la Bandiera).



Giro del mondo

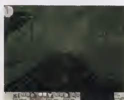
La modalità Campagna è indispensabile per sbloccare gli scenari presenti in *Hidden & Dongerous 2*. Ogni sezione è caratterizzata da condizioni ambientali e di combattimento differenti, e va quindi affrontata dopo aver selezionato gli uomini e l'equipaggiamento più consoni.



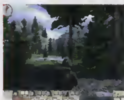
Norvegia – marzo 1941: Combattere in campo aperto in uno scenario candido impone un atteggiamento quanto mai guardingo durante gli spostamenti.



Nord Africa – novembre 1942: Durante la campagna africana, avrete l'opportunità di scatenare un assalto a un campo di aviazione italiano.



Birmania – luglio 1943: L'umidità della giungla è una preziosa alleata, in quanto limita la profondità del campo visivo dei nemici.



Austria – settembre 1943: Quando ci si muove attraverso i boschi è consigliabile mantenere i propri uomini a stretto contatto uditivo.



Francia – maggio 1944: L'equipaggiamento subacqueo non è indicato per combattere all'asciutto, quindi appena riemergete dal Canale della Manica cercate di indossare abiti adatti.



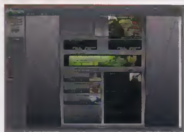
Cecoslovacchia – maggio '45: Alla fine del gioco sarete certamente in grado di sfruttare le strade di un villaggio diroccato per prendere di sorpresa i soldati della Wehrmacht.

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON



Se arrivare alla fine della Campagna di *Hidden & Dangerous 2* non è stato sufficiente a sedare la vostra brama di azione tattica, sappiate che esiste anche *Sabre Squadron*. L'espansione è stata pubblicata nell'autunno del 2004 e racchiude nove missioni per la modalità single player, più tre scenari dedicati all'esperienza multiplayer. Non mancano gli innesti nell'arsenale, tra cui il Panzerschreck (bazooka tedesco) e il MAS MLE 36 (usato dalla resistenza francese).
GMC ha recensito *Sabre Squadron* sul numero di dicembre 2004 valutandolo con un 7.

Giocare online con GameSpy Arcade



GameSpy Arcade è una applicazione che consente di gestire le partite online, non solamente quelle con *Hidden & Dongerous 2*. Nel caso in cui abbiate deciso di non installarla sul PC alla fine dell'installazione del gioco stesso, potete farlo inserendo nel lettore CD-ROM il CD 3 e avviando il file **ArcadeInstallHD2_13d**. All'inizio della fase di installazione apparirà una schermata in inglese. Cliccate su **Next** fino ad avviare la copia dei file sul disco del PC e, quando arrivate alla finestra **Installation Complete**, leggete con cura le opzioni elencate. Vi consigliamo di deselezionarle tutte, tranne in via opzionale la seconda, che stabilisce la creazione di un collegamento sul Desktop, e di prestare molta attenzione all'ultima, che se attivata vi guiderà all'acquisto della versione completa e registrata dell'applicazione (costo 20 dollari).
Per giocare online a *Hidden & Dongerous 2* mediante GameSpy Arcade, cliccate sul relativo collegamento presente nel gruppo di programmi **Illusion Softworks/Hidden & Dangerous 2**, attendete che il programma scansioni il vostro disco fisso per individuare tutti i giochi compatibili e aggiornatelo automaticamente alla versione 2.02. Dovrete poi superare una rapida procedura di registrazione, che consiste nell'immissione del vostro indirizzo di posta elettronica e nella compilazione di un modulo online. Al termine, riceverete un messaggio e-mail nel quale vi verrà chiesto di cliccare su **Verify My E-mail Address** per confermare la registrazione. Ora siete pronti a entrare nel vivo. Inserite l'indirizzo di posta elettronica appena utilizzato e la password stabilita durante la registrazione mediante il **Login Wizard** e selezionate *Hidden & Dongerous 2* dall'elenco dei titoli compatibili. Infine, cliccate sulla faccina verde di GameSpy Arcade e selezionate l'opzione **Main Lobby**, all'interno di cui potrete decidere se partecipare a una partita esistente o crearne una di vostro gradimento.

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

Il Principe dei videogiochi sta tornando e reclama a gran voce il proprio scettro!

SVILUPPATORE Ubisoft Montreal **GENERE** Azione
CASA Ubisoft **INTERNET** http://www.princeofpersiagame.com

IL CIRCO DI PERSIA

Le abilità atletiche del Principe non sono solo un vezzo estetico. Sono così ben integrate nelle meccaniche di gioco, che padroneggiarle è necessario per proseguire. Vi capiterà, per esempio, di correre su un muro, saltare rapidamente per aggrapparvi a un cornicione, scalare la parete e rimanere appesi conficcando la vostra daga in una crepa. Le mosse sono numerose e capire in che sequenza usarle per districarvi tra le complesse architetture dei livelli è divertente e stimolante. È un po' come un puzzle-game, ma con molta più adrenalina: speriamo solo che non soffriate di vertigini!

PRINCE OF PERSIA SARÀ DA MILLE E UNA NOTTE PERCHÉ:

- Le mosse acrobatiche sono un vero spettacolo.
- Gli inseguimenti sulla biga sono innovativi e sembrano ben realizzati.
- L'ambientazione orientale è realistica e suggestiva.
- Potrete impersonare il "lato oscuro" del Principe.

PER ogni videogiocatore, *Prince of Persia* è una garanzia di giocabilità e divertimento. Con *Le Sabbie del Tempo* ha piacevolmente sorpreso grazie a un riuscito mix di azione, combattimenti e acrobazie, replicato con successo dal seguito *Spirito Guerriero*. È ovvio, dunque, che le aspettative per *I Due Troni* siano alte, così come elevate sono le probabilità che le speranze non vengano deluse.

In *I Due Troni* vestirete i regali panni del Principe che, tornato a Babilonia dopo l'avventura nell'Isola del Tempo, trova la sua città messa a ferro e fuoco da un esercito di mostruose creature. Braccati come ladri, per sopravvivere dovrete affidarvi a tutte le sue abilità acrobatiche, assalendo gli scomodi "ospiti" e facendo i conti con il più temibile dei nemici: il suo lato oscuro. Sopraffatto dalla rabbia, in alcuni momenti il vostro personaggio si trasformerà, infatti, in un essere malvagio e brutale, dotato di abilità e poteri diversi.

La libertà di controllare entrambe le versioni del Principe garantisce ancora più spessore al sistema di gioco, obbligandovi a differenziare le strategie sia in combattimento, sia nell'esplorazione dei livelli. Nonostante questo, lo scopo è sempre lo stesso: raggiungere luoghi all'apparenza fuori portata con mosse da circensi, sconfiggere gli avversari che si metteranno incautamente sulla vostra strada e, se necessario, riavvolgere il tempo per rimediare a un errore.

"CONTROLLARE LE DUE VERSIONI DEL PRINCIPE GARANTISCE PIÙ SPESSORE AL SISTEMA DI GIOCO"

Nessuno stravolgimento dunque, ma tante piccole migliorie e alcune significative aggiunte, come per esempio le Speed Kills: coglierete di sorpresa gli avversari un po' come nei giochi stealth, uccidendoli senza fatica e, soprattutto, senza ingaggiare un pericoloso combattimento. Potrete prenderli alle spalle o piombargli addosso dall'alto, dando il via a una sanguinolenta animazione. In alcune fasi dovrete guidare una biga, schivando gli ostacoli e togliendo di mezzo a suon di fendenti i nemici che cercheranno di farvi cadere: queste sezioni, brevi e frenetiche, daranno luogo a spettacolari eventi, fornendo tra l'altro un valido espediente per variare tanto l'esperienza di gioco quanto le ambientazioni, originali e curate in ogni dettaglio. Gli artisti e i designer si sono ispirati a vere città mediorientali per coglierne le tinte e le particolarità architettoniche: con un lavoro di questo livello, il coinvolgimento è garantito.

Dato lo stato di completamento della versione da anteprima che abbiamo provato, possiamo azzardare che non ci saranno brutte sorprese e che *I Due Troni* si rivelerà all'altezza, o forse anche migliore, dei suoi predecessori. GIOCHI COMPUTER

I combattimenti sono spettacolari e controllati da un sistema semplice, ma profondo.

Correre sul muro consente al Principe di superare profondi baratri senza fatica.

Nelle corse sulla biga, novità di *I Due Troni*, anche il minimo errore sarà fatale.

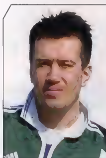
Ecco a voi il Principe Oscuro: davvero un ottimo design!

DATA DI USCITA
DICEMBRE 2005

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Ubisoft Montreal
Provenienza: Montreal
Quanti sono: 1.000
Nati nel: 1997
Storia: Sotto la guida di Martin Tremblay, gli studi di Montreal si sono rivelati, sin dalla loro nascita, una delle punte di diamante di Ubisoft. Non solo con *Splinter Cell* (il loro primo grande successo) hanno dato nuova linfa al genere stealth, ma hanno anche creato gli strumenti di sviluppo usati da molte altre divisioni di Ubisoft. Il loro talento ha influito anche su numerosi titoli, cui hanno partecipato come co-sviluppatori.
Li conosciamo per: *Splinter Cell* e i suoi seguiti, *Prince of Persia (Le Sabbie del Tempo e Spirito Guerriero), Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield.*

ATTENDERE PREGO!
Il lato oscuro del Principe farà la sua comparsa sui vostri monitor a dicembre.



Di solito, le prime pagine delle News di GMC sono occupate da titoli in cui l'azione la fa da padrona. Per una volta, invece, abbiamo deciso di dedicare l'apertura a un gioco d'altri tempi: *Bone*, un punta e clicca tratto da un fumetto di Jeff Smith. Poi, siamo tornati all'attacco con tank, zombi e tutta la teoria di combattimenti che ci compete.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Avventura

BONE

Guai a dire che nessuno sviluppa più i punta e clicca di una volta!

GALLERY





Le ambientazioni rimangono fedeli allo stile di Jeff Smith, anche nella loro rilettura digitale.



I topi che minacciano i tre pargoli sono giganteschi, ma anche molto stupidi.

Per fare ritorno a Boneville, è indispensabile chiacchierare con i personaggi non giocanti.



Tanti sono i segreti custoditi nella misteriosa vallata, e i cugini Bone andranno a ficcare il naso in tutti



DAI tempi della loro prima pubblicazione, avvenuta nel 1991, le avventure a fumetti di Jeff Smith sono state tradotte in nove diverse lingue (tra cui l'italiano, con edizioni curate prima da Macchia Nera e poi da Panini Comics) e si sono guadagnate importanti riconoscimenti in ogni angolo del globo.

Non stupisce, dunque, che dette avventure abbiano attirato l'attenzione di Telltale Games, un team di sviluppo relativamente nuovo, composto da ex-specialisti di LucasArts, che hanno deciso di lasciare l'azienda di Mr. George quando quest'ultima ha abbandonato le avventure per dedicarsi a videogiochi più improntati all'azione. Il bagaglio ludico di Telltale affonda le radici in capolavori quali *Sam & Max Hit the Road*, *Grim Fandango* e *Monkey Island*, le cui meccaniche punta e clicca tornano oggi in auge grazie a *Bone*.

La vicenda narrata nel gioco è legata agli eventi del primo volume della serie ("Via da Boneville", pubblicato in Italia nel giugno del 1996), in cui

"I Bone vengono cacciati dalla loro città e accolti da uno stuolo di locuste"

i cuginetti Bone (Fone, Phoney e Smiley) vengono cacciati dalla loro città d'origine e accolti da uno stuolo di locuste e topi giganti. Creato il prologo, fatto il gioco: spetterà, infatti, agli appassionati riaccompagnare a casa i tre sfortunelli, avvalendosi del prezioso aiuto di una bellissima fanciulla e di un misterioso drago rosso. La giocabilità è saldamente centrata sui dialoghi, quindi sulle risposte e sulle domande selezionate liberamente dai giocatori, nonché sulla soluzione di simpatiche mini-sfide.

Si tratta di due elementi interattivi che chiaramente non trovano riscontro nei fatti narrati dal fumetto, ma che comunque non rappresentano delle licenze ludiche tanto significative da scontentare i lettori del soggetto originale.

Nel dubbio, è comunque consigliabile scaricare gratuitamente dal sito di Telltale Games (**www.telltalegames.com**, in inglese) la prima parte dell'avventura, testarla e decidere solo in seguito se acquistare il prodotto completo, disponibile sempre online, al costo di 19,99 dollari (circa 17 euro). GIOCHI COMPUTER

Data di uscita Disponibile (online)
Internet www.telltalegames.com



Strategia in tempo reale

FACES OF WAR

Nuovo viaggio organizzato attraverso l'Europa in fiamme.

Poco prima di dare il via alle rotative, da Ubisoft è arrivata la notizia dell'accordo con 1C per la pubblicazione in territorio italiano di *Faces of War*, nuovo gioco di strategia in tempo reale ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

Il prodotto, precedentemente noto con il titolo *Outfront II*, è in corso di sviluppo presso gli studi di Best Way ed è destinato ad accompagnare gli appassionati del genere alla scoperta delle più importanti battaglie svoltesi sui campi di battaglia europei.

Tra gli scenari presenti, si segnalano l'imprescindibile sbarco in Normandia, la battaglia delle Ardenne e l'assalto a Berlino. Tutti saranno riprodotti tenendo in considerazione la realtà storica e consentiranno, secondo la situazione, di comandare unità dell'Esercito Alleato, dell'Unione Sovietica e del Terzo Reich. A detta degli sviluppatori, *Faces of War* proporrà una I.A. avanzata, in grado di gestire in maniera autonomamente strategica i soldati e di tenere in considerazione la componente psicologica. GMC si impegna a condividere con i propri lettori maggiori informazioni sul tema, non appena queste si renderanno disponibili.



A giudicare dalle prime immagini, in *Faces of War* i tank saranno destinati a dettare legge.

Data: Marzo 2006
www.ubi.com

Azione in prima persona

THEY HUNGER LOST SOULS

A volte ritornano... con un motore più potente!

Dal 1997, Black Widow Games sviluppa giochi basati sulle tecnologie di *Quake* e *Half-Life*. Sono dedicati a quest'ultimo capolavoro i Mod *USS Darkstar*, la trilogia *They Hunger* e *Underworld Bloodlines*. L'esperienza accumulata negli anni ha permesso al team di mettersi al lavoro su un titolo commerciale, *They Hunger: Lost Souls*, basato sull'engine di *Half-Life 2* e centrato su atmosfere horror.

La vicenda sarà ambientata in Europa negli Anni '60 e avrà a che fare con i classici "morti" che riemergono dalle tombe di un antico monastero in qualità di zombi. In una recente intervista, il designer Neil Manke ha tenuto a sottolineare come: "Senza le restrizioni imposte dal vecchio motore di *Half-Life*, i ragazzi di Black Widow saranno in grado di rielaborare la trilogia di *They Hunger* in un'esperienza ludica al passo coi tempi."



In *Lost Souls* il survival-horror va a braccetto con la violenza insita negli FPS.

Data: N.D.
www.blackwidowgames.com

USCIRÀ

Quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	🟢
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005	🟠
Battlefield 2: Special Forces	EA	Autunno	🟢
Bioshock	Irrational Games	Inverno	🔴
Commandos Strike Force	Eidos	2006	🟢
Company of Heroes	THQ	2006	🟠
Crashday	Bryo	Febbraio	🟠
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	2006	🟠
Drake	Vivendi	Inverno	🟠
Duke Nukem Forever	Take Two	2006	🔴
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	🟢
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi	Febbraio	🟢
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2006	🔴
Genetroopers	Atari	Autunno	🟢
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Natale	🟠
Gothic III	JoWooD	Primavera	🟠
Gun	Activision	Autunno	🟢
Hellgate London	Namco	2006	🟢
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	🟢
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno	🟢
Legion II	Slitherine Software	2005	🔴
Need for Speed Most Wanted	EA	Autunno	🟢
Neverwinter Nights 2	Atari	2006	🟠
Operation Flashpoint 2	Bohemian int.	2006	🔴
Prey	2K Games	inizio 2006	🟠
Prince of Persia I Due Troni	Ubisoft	Dicembre	🟢
Ryzom	Jolt	Inverno	🟠
Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Autunno	🟢
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	🟠
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	🟢
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	2006	🟠
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	🟠
SiN Episodes	Valve	Natale	🟢
Snow	Take Two	2006	🟠
SpellForce 2	Deep Silver	Autunno	🟢
Spore	EA	2006	🟠
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	🔴
Starship Troopers	Empire	Autunno	🟢
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Novembre	🟢
Star Wars Empire at War	LucasArts	Febbraio	🟠
Supreme Commander	THQ	2006	🟠
SWAT 4 The Stetchkov Syndicate	Vivendi	2006	🟠
Tabula Rasa	NC Soft	2006	🟠
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	🟠
The Matrix: Path of Neo	Atari	Autunno	🟢
The Witcher	CD Projekt	N.D.	🔴
Timeshift	Atari	Giugno	🟠
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Febbraio	🟢
Tomb Raider: Legend	Eidos	2006	🟠
Unreal Tournament 2007	Midway	2006	🟠
X3- Reunion	Deep Silver	Autunno	🟢

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione



Alessandro Galli

TOCA RACER DRIVER 3
Gioco di guida

Ci saranno 160 campionati ripartiti nelle varie carriere disponibili, che dovrebbero garantire il solito livello elevato di sfida. Per non parlare del nuovo sistema di danni...

http://it.codemasters.com



Roberto Camisana

DREAMFALL
Avventura/Azione

Come la parte d'azione si sposerà alle meccaniche del genere avventuroso è una cosa che si scoprirà solo di fronte al prodotto finito. Il mistero non fa altro che accrescere il fascino di *Dreamfall*.

www.dreamfall.com



Primoz Skulj

CITY OF THE DEAD
Survival Horror

Con l'opera firmata da George Romero, il genere survival-horror non potrà che migliorare. Peccato che per mozzare la testa degli zombi a ritmo di Havok si debbano aspettare parecchi mesi.

www.romerogame.com



Alberto Falchi

HALF-LIFE 2 AFTERMATH
FPS

La trama di *Half-Life 2* necessita di altri dettagli, parte dei quali saranno svelati nella prima espansione distribuita da Valve tramite Steam. Non vedo l'ora di vedere in azione la bella Alyx.

www.steampowered.com



Yuri Abietti

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Strategia in tempo reale

Dopo un primo capitolo entusiasmante, speriamo che il secondo episodio mantenga le promesse, soprattutto per quanto riguarda la I.A.

www.ea.com

Strategia in tempo reale

EMPIRE EARTH II THE ART OF SUPREMACY

Siete pronti a creare un impero su cui non tramonta mai il sole?

Mad Doc Software ha in serbo una gradita sorpresa per gli appassionati del gioco di strategia *Empire Earth II*. Trattasi dell'espansione *The Art of Supremacy*, in cui saranno incluse tre campagne e quattro civiltà (Francia, Russia, Zulù e Masai). Inoltre, il mondo verrà ripopolato da nuove tribù, come gli Iroquois, gli Inuit e i Navajo, con cui i giocatori avranno l'opportunità di combattere o di stringere micidiali alleanze. Come sottolineato dal presidente di Mad Doc, Ian Lane Davis: "Le popolazioni sono state selezionate tenendo in considerazione la copertura del pianeta e la conseguente possibilità di digitalizzare un maggiore numero di eventi storici." La politica attuata dagli sviluppatori trova riscontro nella seconda delle nuove campagne, nella quale i giocatori vestiranno i panni dello Zar Alessandro e dovranno proteggere il suolo russo dall'invasione attuata dalle truppe di Napoleone, nel 1812.
È interessante notare che *The Art of Supremacy* consentirà di dare anche uno sguardo al futuro del continente Africano, dove sarà ambienta la lotta dei Masai contro le corporazioni intenzionate a mettere le mani su un nuovo minerale, il Behrinio.



In *The Art of Supremacy* sarà incluso un nuovo editor con cui creare civiltà a misura di videogiocatore.

Data di uscita: Febbraio 2006
Internet: www.empireearth2.com

Gioco di guida

TRACKMANIA ORIGINAL

Nuova veste grafica per il capostipite delle corse più pazze del mondo.

Chiunque dichiari di amare i videogiochi deve aver provato, almeno una volta nella vita, a sfrecciare per le piste di *TrackMania*, perché quello sviluppato da Nadeo è uno dei titoli corsaioli più frizzanti e divertenti che abbiano mai fatto capolino sul monitor.

Tuttavia, se il chiunque in questione si fosse perso i primi appuntamenti con le piste, oggi può correre ai ripari e lasciarsi catturare da *TrackMania Original*. Il gioco sfrutta il motore grafico dell'episodio *Sunrise* per rielaborare i contenuti del capostipite della serie e mette a disposizione 50 sfide per la modalità single player, da portare a termine in tre differenti scenari (desertico, invernale e rurale). Molto importante nell'economia del gioco risulta l'editor, nel quale sono presenti circa 300 elementi con cui assemblare circuiti su misura. Gli stessi che è poi possibile condividere con altri piloti nelle competizioni online. Adesso che abbiamo dato i numeri, non ci rimane che invitarvi a provare il demo disponibile sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.trackmania.com

Volare con la macchina non sarà realistico, ma quando lo si fa con lo stile di *TrackMania* è molto divertente!



PILLOLE

ALLEANZA TRA MATRIX GAMES E TALONSOFT
Nel corso degli anni, Talonsoft Games ha creato numerosi wargame molto apprezzati dalla nicchia di appassionati del genere, ma poco supportati dai canali di pubblicazione ufficiali. La situazione è però destinata a cambiare, perché stando alle parole del suo presidente David Heath, Matrix Games ha acquisito i diritti di pubblicazione della quasi totalità dei prodotti di Talonsoft. Tra i titoli del catalogo spiccano i nove episodi di *Battleground* e i numerosi capitoli della serie *The Operational Art of War*.

IL RI-RITORNO AL TENEBROSO CASTELLO
id Software e Activision hanno confermato che un nuovo capitolo di *Wolfenstein* è già in fase di sviluppo per PC e Xbox 360. Il gioco, la cui creazione è stata affidata a Raven (sotto la supervisione di id), sarà ambientato in una Germania dilaniata dalla guerra e, come vuole la tradizione, vedrà i nazisti alle prese con esperimenti di commistione tra tecnologia e poteri soprannaturali.

DYNASTY WARRIORS 4 HYPER
Il "Romanzo dei Tre Regni" di Luo Guanzhong si appresta a tornare sui monitor con il quarto episodio della serie *Dynasty Warriors*. La rinomata saga sviluppata da Koei è attesa sugli scaffali italiani entro la fine dell'anno e si appresta a stupire gli appassionati con i suoi 40 guerrieri giocabili e con oltre 50 livelli ambientati in 17 mappe differenti. In *Dynasty Warriors 4 Hyper* saranno disponibili, inoltre, strumenti di guerra canonici, tra cui le catapulte, e altri più esotici, quali tigri ed elefanti.

NFL HEAD COACH
Il football americano vanta, anche nel nostro Paese, un nutrito stuolo di intenditori. Gli stessi che nel corso del 2006 avranno l'occasione di mettere in campo la loro cultura sportiva nel nuovo titolo di EA. Per lo sviluppo di *NFL Head Coach*, gli studi canadesi di EA Tiburon si sono avvalsi della collaborazione degli allenatori della National Football League, che non hanno esitato a mettere in gioco le poprie conoscenze in fatto di schemi e strategie. Il gioco utilizzerà un motore grafico 3D e agevolerà l'arduo compito dei cultori della palla ovale mediante un'interfaccia di controllo intuitiva.

Azione/Avventura

THE SHADOW OF ATEN

Storie di spie e di reperti archeologici animano la terra delle piramidi.


Allan Scott potrà utilizzare armi e cazzotti per sbarazzarsi dei nemici.





Allan Scott è un avventuriero inglese, che nel 1936 riceve l'incarico di indagare sull'omicidio di cui è stato vittima un agente segreto britannico al Cairo.

Nello stesso periodo, il paese delle piramidi è in fermento per via del trattato relativo alla sua indipendenza e per la contemporanea invasione dell'Etiopia da parte delle truppe italiane. La situazione è caotica e non è certo di aiuto per un investigatore che si tuffa nei vicoli della capitale egiziana alla ricerca di indizi. Tanti guai per il protagonista, dunque, e altrettanti spunti per i giocatori, che in *The Shadow of Aten* avranno l'occasione di apprezzare la commistione di diversi generi ludici: l'avventura si combinerà con elementi di azione e il tutto sarà amalgamato dalla presenza di numerose mini-sfide.

Stando alle informazioni diramante dagli sviluppatori, le gesta di Allan Scott si protrarranno per più di 50 ore di gioco, durante le quali il protagonista affronterà combattimenti e inseguimenti a bordo di camion, motociclette e persino a dorso di cammello.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.theshadowofaten.com


Siamo pronti a scommettere che gli enigmi saranno il pane quotidiano del protagonista di *The Shadow of Aten*.

IN RITARDO



Sparatutto tattico

COMMANDOS STRIKE FORCE

Casa: Eidos
Sviluppatore: Pyro

L'elaborazione in chiave FPS di *Commandos* è slittata ai primi mesi del prossimo anno. Il motivo è riconducibile alla decisione di Eidos di stringere un accordo con Quazal, per l'utilizzo della tecnologia Net-Z nelle modalità multiplayer online di *Strike Force*. I programmatori di Pyro hanno affermato che, grazie al supporto di Quazal, il team ha potuto concentrarsi sull'aspetto più importante del nuovo episodio di *Commandos*: la giocabilità!

~~Data di uscita: Autunno 2005~~
Data di uscita aggiornata: Inverno 2006

Gioco di Ruolo/Azione

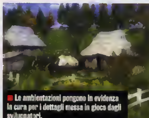
THE WITCHER

Non di solo Tolkien vive la voglia di avventura...

Sono tratte dai romanzi dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski, le ambientazioni del nuovo gioco di ruolo ideato da CD Projekt.

The Witcher combina un eccellente sistema grafico con le situazioni proprie del mondo fantasy e infila i giocatori nei panni di un guerriero alle prese con creature di ogni sorta. I combattimenti si svolgono in tempo reale e vantano tra i protagonisti lupi mannari e zombi, per le cui animazioni gli sviluppatori sono ricorsi alla tecnica del motion-capture.

Il gioco utilizza il Karma Engine di Criterion per gestire in maniera realistica l'iterazione con gli elementi fisici presenti negli scenari.


Le ambientazioni pongono in evidenza la cura per i dettagli messa in gioco dagli sviluppatori.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.thewitcher.com

Il protagonista di *The Witcher* appartiene a una confraternita che ha il compito di proteggere l'umanità.


■ Le truppe di *Divided Nation* si affrontano allineate a fucilate, seguendo i dettami dell'epoca.

■ Gli schieramenti coinvolti nelle campagne sono quattro: Texas, Messico, Stati del Nord e del Sud.

Strategia in tempo reale

AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION

Corso di storia americana in punta di baionetta.

Dopo il successo riscontrato dai due episodi precedenti, l'originale *American Conquest* e il seguito *Fight Back*, CDV torna a trattare la storia del Nuovo Continente compiendo un balzo nel XIX secolo.

Le guerre e i singoli scontri presi in esame propongono le uniformi autentiche dell'epoca e sono estremamente fedeli per quanto concerne la riproduzione degli armamenti e delle strategie attuate sui campi di battaglia. Parlando di questi ultimi, è impossibile non plaudere agli sforzi degli sviluppatori, che si sono impegnati in una digitalizzazione impeccabile dei territori, basata sull'attento studio del materiale topografico (attuale e dell'epoca).

Durante le campagne militari presenti in *Divided Nation*, i giocatori hanno modo di seguire i generali della guerra di secessione nelle storiche battaglie di Gettysburg e di Shiloh, oltre che di rivivere da protagonisti gli eventi della guerra messicana, tra cui l'assedio di Fort Alamo. Nel suo complesso, il titolo è articolato su nove campagne differenti, basate su più di 50 mappe, e mette a disposizione dei comandanti un database contenente circa 100 nuove unità e 20 edifici.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.americanconquest.de

Azione/Avventura

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Templari contro le forze del male.

■ I fabbri saranno sempre pronti a vendervi nuove armi e a ripararvi l'armatura.

Nel seguito di *Knights of The Temple*, i giocatori torneranno a impersonare il Grande Maestro dell'Ordine dei Templari, Paul de Raque, e lo condurranno nella battaglia finale contro le truppe degli inferi.

Tra un affondo di spada e lo scoccare di una freccia, il protagonista dovrà attraversare i luoghi del XII secolo nel tentativo di salvare il pianeta dalla fine del mondo, approfittando della struttura non lineare delle missioni e del complesso sistema di dialogo tra i personaggi.

Knights of The Temple II non mancherà di apportare dei miglioramenti alla gestione del protagonista, le cui abilità di attacco e di difesa andranno sviluppate mediante il sistema di punti esperienza, caro ai cultori dei GdR.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.playlogicinternational.com





Gli effetti di luce, le ombre e i riflessi sono davvero convincenti.

Anche se alcuni inseguimenti avverranno in zone pedonali, non ci sarà nessun povero malcapitato da investire.

ISTANTANEA SU: NEED FOR SPEED MOST WANTED

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.needforspeed.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2005
- **Perché aspettarlo:** Chiunque apprezzi le corse arcade si divertirà con i folli inseguimenti di *NfS* e accoglierà con gioia la poco realistica, ma interessante, funzione Speedbreaker.



Una visuale esterna in slow motion vi aiuterà a godervi i momenti più spettacolari.

BELLEZZA DIGITALE

Tutto si può dire, tranne che nello sviluppo di *Need for Speed Most Wanted* EA sia andata al risparmio. Per interpretare il ruolo di Mia, l'avvenente principessina delle corse clandestine, è stata ingaggiata la bellissima Josie Maran. Il suo curriculum? Svariati film e, soprattutto, decine di copertine per tutte le più famose riviste di moda. Al termine delle "riprese", Josie si è detta entusiasta: "I videogiochi sono più personali di un film, è un po' come se i giocatori mi invitassero a casa loro". E chi non la vorrebbe a cena?



NEED FOR SPEED MOST WANTED

In fuga dalla legge, a bordo di super-macchine: avete bisogno di velocità?

LA saga interminabile di *Need for Speed* ci ha abituato a corse ad alta velocità, rigorosamente su super vetture "assettate" all'inverosimile. Nella realtà, però, a una gara clandestina in città si accompagna necessariamente un altro ingrediente: la polizia. Come è possibile sperare di sfrecciare per le vie del centro senza incorrere nelle ire della legge?

In *Need for Speed Most Wanted*, infatti, oltre a farvi un nome nel duro mondo della velocità estrema, dovrete riuscire a tenervi lontani dai guai giudiziari, evitando le premurose attenzioni dei rappresentanti della legge. Dietro ogni angolo, su tutte le strade, ma anche nei vicoli più nascosti della metropoli, troverete qualcuno pronto a far terminare il vostro pericoloso passatempo con una salata multa, un arresto e un sequestro della vettura. Non temete, però: l'aspetto più innovativo di questo capitolo della serie è studiato appositamente per aiutarvi a non farvi "beccare". Si chiama Speedbreaker e, grazie alla pressione di un semplice tasto, vi darà accesso a molte comode agevolazioni. Innanzitutto, il tempo rallenterà in perfetto stile "Matrix": state certi che avere un secondo in più per decidere quale direzione prendere o per schivare un ostacolo pericoloso cambierà radicalmente l'esito di una gara. Potrete usarlo anche per gestire le curve più strette o i momenti in cui la rapidità di movimento sarà fondamentale alla sopravvivenza, dato che la maneggevolezza risulterà quasi raddoppiata finché sarà attivo. Per esempio, sarete liberi di tirare il freno a mano ed esibirvi in una perfetta inversione a "U", anche se starete viaggiando a velocità prossime a quella del suono.

Ma cosa succederà se, durante tutte le acrobatiche manovre che eseguirete per sfuggire agli inseguitori, vi imbatterete in un posto di blocco? Semplice, l'immancabile Speedbreaker aumenterà significativamente il peso della vostra auto: anche il più pesante dei camion si comporterà come un birillo al vostro passaggio. In ogni caso, il massimo danno che potrete subire sarà qualche crepa nei finestrini e qualche riga sulla carrozzeria, quindi non fatevi scrupoli e dateci dentro con le collisioni.

Ovviamente, non avrete modo di fare uso di questa onnipotente funzione in qualsiasi momento: è possibile servirsene per pochi secondi, per poi attendere pazientemente che il misurino si ricarichi. Per quanto sia l'espediente meno realistico del mondo, grazie allo Speedbreaker ogni inseguimento risulta divertente e imprevedibile, dato che gli incidenti che è in grado di generare metteranno a dura prova le vostre abilità di pilota. Come è lecito aspettarsi dallo stile del gioco, non manca un generoso turbo, anch'esso limitato nel tempo, in grado di portarvi alla velocità di punta nel breve spazio di un rettilineo. È capace di attaccarvi al sedile anche se siete alla guida di una comunissima (ma truccatissima) FIAT Punto, figuratevi quali effetti avrà una volta sbloccata una supercar come la Lamborghini Murcielago.

PER INGANNARE L'ATTESA



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Natale 04, **8**

Se il vostro bisogno di velocità proprio non può aspettare, una rispolverata all'ottimo *Underground 2* farà al caso vostro. Corse frenetiche, tuning selvaggio e un free roaming simile a quello che sperimenterete in *Most Wanted*. Poco simulativo, ma senza dubbio divertente.


Sbirciare indietro sarà fondamentale per cavarsela negli inseguimenti più difficili.


Se urtate, alcune strutture cadranno rovinosamente ostacolando le operazioni dei poliziotti.


Anche se il modello di guida non è il massimo del realismo, le sospensioni rispondono in maniera credibile.


Il tuning la fa da padrone anche in questo episodio della serie.

TUNING ESTREMO
Nel corso del gioco, potrete aggiungere un po' di pepe alla vostra vettura con ogni sorta di modifica, da quelle che influiscono sulle prestazioni (come il NOS) a quelle più frivole, ma non per questo meno appaganti: vetri oscurati, vernici cromate, cerchi in lega. Un hobby costoso, ma con stile da vendere.

"OGNI INSEGUIMENTO SARÀ DIVERTENTE E IMPREVEDIBILE"

Per proseguire in *Most Wanted*, dovrete sfidare e sconfiggere i quindici piloti più rapidi della scena delle corse clandestine: mano a mano che li batterete, otterrete denaro per acquistare nuove fiammanti fuoriserie, sbloccherete componenti ad alte prestazioni da installare sui vostri bolidi e farete salire la vostra reputazione. Infatti, visto che ufficialmente sarete dei potenziali pivelli, per guadagnarvi l'onore di gareggiare con i più forti dovrete dimostrare di esserne all'altezza, compiendo imprese eroiche (nel campo dell'illegalità) e mostrando quanto possiate essere dannosi per il budget della polizia dello stato.

Per accedere alle gare più avanzate, per esempio, dovrete far scattare un certo numero di autovelox, farla franca in spettacolari inseguimenti e provocare ingenti danni alla città che incoscientemente vi ospiterà.

Maggiori saranno gli zeri in fondo alle vostre multe e più lunga sarà la vostra fedina penale, maggiore sarà il vostro prestigio all'interno della scena. È un po' come la patente a punti, ma qui l'obiettivo sarà perderne il più possibile. Ben vengano le infrazioni, dunque, sia quelle "innocenti" come superare i limiti di velocità, sia le bravate da pazzoidi, come attraversare in pieno giorno un'isola pedonale.

L'intero *Most Wanted* è ambientato in una vasta città, all'interno della quale avrete piena libertà di movimento: potrete decidere di guidare placidamente fino ai luoghi in cui si svolgeranno le corse oppure teletrasportarvici con un comodo menu, disponibile però solo quando la polizia non vi starà inseguendo. Non siamo ai livelli di *San Andreas*, ma le grandi dimensioni della mappa e le decine di scorciatoie vi daranno la sensazione di avere letteralmente in mano le redini della partita.

La colonna sonora, rispettando le tradizioni della serie, è valida, ma manca di unità. A furiosi pezzi di new metal e a sintetici brani di elettronica (tra cui spiccano i Prodigy), sono affiancate le classiche canzoni hip hop: per fortuna, avrete la libertà di escludere dalla playlist tutto ciò che non vorrete sentire.

La grafica promette bene: il dettaglio dei veicoli, i riflessi sui vetri e gli edifici della metropoli sono davvero belli. Rimane qualche dubbio sugli "effetti speciali" che sono stati adottati: in perfetto stile *Burnout*, includono audaci motion blur e repentini cambi di luce. Per quanto siano spettacolari, in alcuni momenti rischiano di ridurre la visibilità, minando la giocabilità.

Gli appassionati di motori, alettoni e guida arcade possono ben sperare in *Need for Speed Most Wanted*, che si rivelerà, molto probabilmente, una solida fonte di divertimento a duecento all'ora.



REALE CONTRO DIGITALE
Per gli intermezzi video di *NfS*, EA ha creato un nuovo processo che consente di acquisire filmati ad alta risoluzione di attori che recitano e di conferirgli delle sembianze digitali. In questo modo, si ottiene un'interpretazione di primo livello perfettamente integrata nel mondo 3D del gioco.



Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo è un mese particolare. Arrivano contemporaneamente sia la scheda video più veloce di ATI (almeno in modalità scheda singola), sia il mouse più preciso ed ergonomico che abbiamo provato finora. Due record in un colpo solo. Niente male, considerando che gli altri prodotti testati si sono dimostrati convincenti, pur senza aspirare al vertice delle rispettive categorie.

BILL GATES E I DISCHI BLU

LE protezioni del software sono spesso oggetto di critiche, anche pesanti, da parte degli utenti. In certi casi, ci si attacca a motivazioni vuote, nel disperato tentativo di giustificare una sorta di diritto alla copia (pirata); in altri, si giudicano aspetti realmente fastidiosi di taluni schemi anti-copia, che per esempio possono impedire il corretto funzionamento dell'originale.

"iTunes, ha aperto la strada agli utenti paganti, non certo ai ladri digitali"

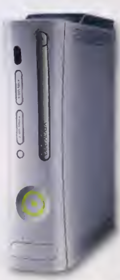
Basti pensare ad alcuni CD-Audio apparsi recentemente, che in certe situazioni risultano impossibili da leggere sullo stereo dell'automobile e sui PC. I produttori, infatti, sono giunti alla conclusione che, se il CD originale non può essere letto da un computer, sarà più complesso estrarne le tracce e convertirle in MP3. Conta poco che chi ascolta la musica tramite un Home Theater PC non sia in grado di riprodurre alcuni supporti pagati a caro prezzo. Un approccio, tra l'altro, poco efficace, visto che i brani protetti in questa "formidabile" maniera vengono ugualmente piratati.
Si tratta di contrattempi con cui, chi ha deciso di sostituire i numerosi apparecchi presenti in sala (stereo, lettore DVD, videoregistratore eccetera) con un piccolo, potente e multifunzionale HTPC, si trova purtroppo a convivere. Pare, inoltre, che i problemi aumenteranno con i formati video ad alta risoluzione, o meglio, con Blu-ray Disc. In questo caso, però, gli appassionati di informatica che intendono gestire in maniera flessibile i propri contenuti multimediali hanno un alleato di un certo spicco: Bill Gates.

Il presidente di Microsoft si è apertamente schierato contro un sistema di protezione, arrivando a definirlo Anti-Consumer. L'intervista è rintracciabile all'indirizzo: **www.dailyprincetonian.com/archives/2005/10/14/news/13474.shtml** (in inglese). Interrogato sulla questione della "guerra" fra i due formati futuri, HD-DVD e Blu-ray Disc, Gates ha indicato in quest'ultimo il perdente. "Lo schema di protezione di Blu-ray è veramente Anti-Consumer," ha sottolineato "il problema è che le major [del cinema] si tutelano troppo a spese degli utenti, e questo non funziona bene con il mondo dei PC." Bill Gates, però, non ha additato in HD-DVD la soluzione, ha anzi proseguito dicendo: "Non è il formato fisico il problema. Bisogna capire che questo sarà l'ultimo formato fisico. Tutto finirà per essere mandato in streaming o conservato su hard disk".

Sicuramente, Gates ha i suoi interessi nel criticare Blu-ray Disc. Perché, per esempio, PlayStation 3 lo supporterà, mentre Xbox 360 sarà limitata al solo DVD e i Media Center PC utilizzeranno HD-DVD, e anche perché Microsoft punta molto sulla Rete quale mezzo per commerciare, legalmente, musica e film. Quali che siano le sue ragioni, ritengo sensato il discorso: preferisco essere in grado di gestire tutti i miei contenuti multimediali senza limitazioni, trasferendoli da una macchina all'altra, convertendone il formato, mandandoli in stream fra i PC connessi. Apple, con iTunes, ha dimostrato che la gente è ben felice di acquistare legalmente musica, se il sistema di protezione non è troppo invasivo e permette di amministrarla in maniera flessibile. Il podcasting è incoraggiato e, nonostante il provocatorio slogan "Rip, Mix, Burn" (Estrai, Mixa, Masterizza), Steve Jobs – amministratore delegato di Apple – ha aperto la strada a una generazione di utenti paganti, non certo di ladri digitali.

Il Blu-ray tecnicamente potrà anche essere superiore a HD-DVD, ma non è detto che ciò basti a Sony per imporre il suo formato. La storia, finora, ha dimostrato che la gente preferisce la comodità di utilizzo alla qualità di riproduzione, almeno sino a che quest'ultima è dignitosa. È sufficiente ricordare quanto è capitato al Betamax di Sony, sconfitto dal VHS o, più recentemente, ai nuovi formati audio ad alta definizione (SACD e DVD-A, il primo proposto sempre da Sony), che, pur eccellenti dal punto di vista qualitativo, non hanno intaccato le vendite dei vecchi CD né, soprattutto, quelle dei file scaricati tramite iTunes.

È proprio il CEO di Apple a definire "avide" alcune case discografiche (**www.repubblica.it/2005/b/sezioni/scienza_e_tecnologia/mondomac/expojobs/expojobs.html**). Del resto, lui è sempre riuscito a mantenere il prezzo dei brani sotto l'euro l'uno, ma ora certe major stanno stringendo accordi con altri distributori di contenuti, che non avrebbero nulla in contrario a esaudire la richiesta di aumentare i prezzi. Danneggiando le finanze di Apple, ma anche le nostre.



■ Secondo Bill Gates, entro breve i contenuti multimediali saranno prelevati dalla Rete o conservati su un disco fisso. Xbox 360, infatti, includerà un semplice lettore DVD.

LOGITECH G5 LASER MOUSE



- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.it
- **Prezzo:** G5 € 79,99; G7 € 109,99

Caratteristiche Tecniche
DPI: 2.000
Velocità di trasferimento: 500 Hz
Sensore: Laser
Risoluzione: 6,4 Mpixel



Le rifiniture in materiale poroso permettono una presa salda. I comandi per modificare la sensibilità sono vicini e comodi.

SE i giocatori su console possono contare su un controller standardizzato e di elevata qualità, chi predilige il PC si trova di fronte a una scelta importante durante l'acquisto di mouse e tastiera.



Non credete a chi dice che i mouse sono tutti uguali: è una menzogna, come ben sanno i professionisti del frag. Recentemente, la palma per la miglior periferica era detenuta dal Logitech MX 518, ma la nuova generazione, G5 e G7, promette faville. Se 1600 DPI e una frequenza di 125 aggiornamenti al secondo vi sembrano il massimo per fraggare con *Quake 3*, dopo aver letto le specifiche del G5 rimarrete atterriti.

La nuova "arma" conta su un sensore capace di elaborare immagini a 6,4 Megapixel al secondo, elevando la risoluzione a ben 2.000 DPI. Sul cavo USB, i dati vengono aggiornati ben 500 volte al secondo, così da reggere senza battere ciglio qualsiasi accelerazione imprimiate al mouse. Tralasciando i numeri, è proprio la sensazione che si prova nell'impiego a lasciare esterrefatti. Probabilmente, è anche merito dei generosi piedini in politetrafluoroetilene, ma l'impressione è che il G5 scivoli morbidamente su qualsiasi superficie senza perdere colpi, anche quando si tenta di far impazzire il sensore laser con movimenti bruschi e improvvisi. La forma è identica a quella del già ottimo MX 518, quindi, se già siete possessori di questo modello vi troverete alla perfezione.

Una peculiarità del G5 è la possibilità di variarne la pesantezza: è dotato di una cartuccia estraibile su cui piazzare otto piccoli pesi. All'interno della confezione sono forniti 16 cilindretti, otto dei quali pesanti 4,5 grammi, i rimanenti 1,7. Sinceramente, non abbiamo sentito la necessità di aggiungere peso alla leggerissima unità, ma qualcuno potrebbe apprezzare la libertà di farlo.

La configurabilità del G5 non è limitata a questo. A ogni pulsante, compreso lo scorrimento laterale della rotella, è assegnabile una funzione, sia all'interno dei giochi, sia nelle normali applicazioni di Windows. Oltre a ciò, è possibile modificare la sensibilità al volo, anche senza installare i driver della periferica. In questo caso, saranno disponibili tre impostazioni: 400, 800 e 2.000 DPI. Attraverso il pannello di configurazione dei driver, invece, si interverrà in maniera più minuziosa, impostando sino a cinque posizioni a passi di 50 DPI. Una cura maniacale che, ovviamente, ha il suo prezzo: si parla di quasi 80 euro.

> "È la sensazione che si prova nell'impiego a lasciare esterrefatti"

Per addolcire la pillola, Logitech ha cercato di aggiungere qualche lussuosa caratteristica. Il materiale è poroso, permettendo un'ottima presa anche dopo ore di gioco, e la finitura sfumata è veramente piacevole da vedere. Anche il cavo di connessione è stato oggetto di attenzioni: il filo è stato ricoperto di una sottile guaina simile a un tessuto, che ne evita l'attorcigliamento e si dimostra estremamente flessibile. Il tutto è avvolto in una confezione pregiata, quasi si trattasse di un'edizione per soli collezionisti.

Esiste anche una versione wireless del mouse di Logitech, denominata G7, che condivide il medesimo software e le stesse caratteristiche tecniche, compresa la velocità di aggiornamento. Il peso è solo marginalmente superiore al G5 "nudo" (senza alcun cilindretto inserito), grazie all'utilizzo di due piccole (e leggerissime) batterie: una da inserire nel mouse, la seconda nella base, dove si ricaricherà. Il rapido sistema di estrazione permetterà di sostituirla in pochi istanti.

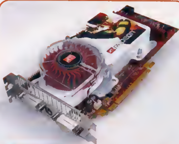
Per la prima volta, un mouse senza fili verrà apprezzato anche dai puristi più "legati" al filo. Purtroppo, bisognerà abituarsi a frequenti cambi di batteria: è molto leggera, ma poco longeva, tanto che ci siamo trovati a sostituirla ogni due giorni, nel normale utilizzo del PC. È comunque presente un indicatore di carica, che vi terrà costantemente informati sullo stato della batteria. Il prezzo del G7? Supera i 100 euro.



Che vogliate scivolare sul desktop di Windows con la leggerezza di una piuma, o fraggare con la precisione di cecchino, è sul G5 che dovete puntare. Disponibile anche in versione wireless sotto il nome di G7.



ATI RADEON X1800 XT



Produttore: ATI
Distributore: Vari
Internet: www.ati.com
Prezzo: € 549

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 16
Vertex Pipeline: 8
Frequenza core: 625 MHz
Frequenza RAM: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
BUS: 512 bit RingBus



Le dimensioni della scheda sono veramente imponenti, nonostante il chip si basi su una tecnologia a 90 nanometri.

CI è voluto molto, ma R520 "Fudo", ufficialmente chiamata Radeon X1800 XT, è finalmente disponibile. O meglio, lo sarà dal 5 novembre, a sentire ATI (causa tempi di stampa, la stesura di questo articolo è precedente a tale data).



Dopo aver seguito a lungo le speculazioni su questo chip, non vedevamo l'ora di vedere cosa si celasse dietro questo progetto, più volte rimandato per problemi di rese produttive. Si parlava di pipeline unificate, di 32 o 24 pixel pipeline, di frequenze di lavoro stratosferiche e di bus a 512 bit.

Abbiamo potuto eseguire i nostri test con un esemplare di preproduzione della scheda. Si tratta di una soluzione dual slot piuttosto ingombrante, ma ciò è giustificabile considerando le velocissime frequenze: 625 MHz per il core e ben 1,5 GHz per i velocissimi 512 MB di RAM GDDR3. Avete letto bene: mezzo gigabyte di RAM, che, ora come ora, inizia a rendersi utile, almeno nel caso di *Call of Duty 2*, che a 1600x1200 con AA attivato richiede più dei 256 MB tipici delle precedenti soluzioni di fascia alta.
Le novità non si fermano qui. L'architettura interna è stata rivoluzionata, e non solo per adattarla a supportare lo Shader Model 3. Le pixel pipeline sono "solamente" 16, ma sarebbe inesatto parlarne in questi termini. Le istruzioni relative agli shader vengono viste da R520 come se fossero dei thread, che vengono smistati fra i quattro shader core (ciascuno capace di operare su quattro pixel contemporaneamente) da un meccanismo di scheduling definito Ultra-Threading.

Sebbene la definizione sia imprecisa, per semplificare il concetto si può dire che tale motore agisce in maniera simile a l'HyperThreading delle CPU Intel, riuscendo a sfruttare in modo più efficace le risorse, senza aumentare fisicamente il numero di pipeline. Per ottenere tali risultati, inoltre, è stato rinnovato anche il controller di memoria, chiamato Ring Bus: i dati scorrono ora su due canali opposti (come se si trattasse di due anelli), ciascuno con un'ampiezza di 256 bit. Non è proprio una vera architettura a 512 bit, ma ci si avvicina moltissimo. La cosa più interessante è che questo controller di memoria è interamente riprogrammabile, permettendo quindi di tarare al meglio la scheda per ogni tipo di gioco. Per esempio, una patch per *Doom 3* (che verrà integrata nei prossimi Catalyst) ha incrementato notevolmente le prestazioni con l'AntiAliasing 4x, consentendo anche di superare la rivale NVIDIA.

Oltre alle prestazioni, ATI ha pensato alla qualità dell'immagine, sia per quanto riguarda la possibilità di attivare l'AntiAliasing contemporaneamente all'HDR (un limite, invece, comune alle GeForce 6800/7800), sia introducendo la tecnologia AVIVO. Una risposta a PureVideo di NVIDIA, che oltre a migliorare drasticamente la qualità di ricampionamento e deinterlacciamento dei filmati visualizzati, si applica a tutte le fonti in ingresso.

La X1800 XT offre prestazioni di tutto rispetto, allineate a quelle di una 7800 GTX, pur senza distanziarla in maniera netta e risultando più lenta in certe situazioni. Chi sta assemblando ora il PC potrebbe fare un serio pensierino al top della gamma di ATI. Tenendo, però, in considerazione che due 7800 GTX in SLI offrono prestazioni ben superiori. Non sappiamo quando sarà disponibile CrossFire per R520, né se saranno stati superati i problemi relativi alla risoluzione massima supportata, limitata a 1600x1200 a 85 Hz.

La versione XL di 1800 differisce solo per le frequenze di lavoro: 500 MHz per il core e 1 GHz per le memorie.



La X1800 XT è veloce e permette di attivare l'AntiAliasing insieme all'HDR. L'elevatissima efficienza dell'architetture ci fa ben sperare nei prossimi titoli con supporto allo Shader Model 3.0.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

UNA BASE ZEN

Il Traveldock Zen Micro è un accessorio capace di accogliere il piccolo lettore MP3 di Creative e di amplificarne il segnale tramite dei microdriver in titanio. Alimentato da 4 batterie AA, completo di telecomando, ingresso per antenna FM e indicatore LED dello stato di carica, l'ultimo dei Traveldock si trasforma in una comoda custodia da viaggio una volta richiuso il coperchio in plastica, che in posizione aperta fa da base al lettore. I microdriver hanno una potenza complessiva di soli 4 Watt, ma possono essere affiancati da un subwoofer collegabile all'apposita uscita.

DUE MILLISECONDI

Potrebbe infrangere ogni record di giocabilità il nuovo monitor LCD BenQ FP93GX, un 19 pollici con un tempo di reazione dei cristalli di soli 2 ms. L'ultimo BenQ utilizza dei pannelli Optronics basati sulla tecnologia AMA (Advanced Motion Accelerator), offre un contrasto di 700:1 ed è dotato di ingresso DVI e VGA.
Una volta giunto in Italia, il suo prezzo dovrebbe aggirarsi attorno ai 500 euro. BenQ sostiene che la latenza dichiarata sia relativa al passaggio tra due tonalità di colore. Per verificare la veridicità di tale affermazione bisognerà aspettare le prime prove "su strada".

UNO SHUTTLE SLI

SN26P è una sorta di traguardo per Shuttle: l'azienda è riuscita nell'impresa di inserire una motherboard SLI all'interno di un angusto barebone. XPC SN26P, il più potente esponente della famiglia XPC, è basato su un chipset nForce 4 capace di supportare anche i processori Athlon 64 X2. La corrente viene erogata da una versione potenziata a 350 Watt del noto alimentatore SilentX, che oltre

LOGITECH MX 5000 BLUETOOTH LASER



- Produttore: Logitech
- Distributore: Logitech
- Internet: www.logitech.it
- Prezzo: € 149

Caratteristiche Tecniche

DPI: 800
Velocità di trasferimento: 125 Hz
Sensore: Laser
Risoluzione: 3,8 Mpixel

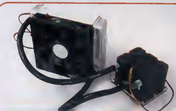
SE ci si vuole liberare il più possibile dei cavi, la soluzione ideale è quella di dotarsi di un sistema completo di mouse e tastiera, che tramite un solo ricevitore consente di pilotare entrambe le periferiche. Non si potrà disporre del meglio per quanto riguarda le esigenze dei giocatori, ma chi ha necessità di utilizzare il PC anche per altri scopi potrebbe scoprire un ottimo compromesso in questi sistemi.

In passato, eravamo rimasti colpiti dal DiNovo, un kit wireless Bluetooth con stile e comodo da utilizzare, sebbene il mouse MX 900 non risultasse una soluzione ideale al frag. Il sistema MX 5000, invece, è più attento alle esigenze degli amanti di *Quake*, oltre a prestarsi a un utilizzo multimediale avanzato. Il mouse con tecnologia laser a 800 DPI è piuttosto preciso e la testiera è piacevole al tocco, con tasti molti cedevoli e dalla corsa lunga, sicuramente più adatti del DiNovo a muovere personaggi virtuali sullo schermo. Un display configurabile offre informazioni sui brani che si stanno ascoltando e avverte della presenza di e-mail o di IM provenienti da Messanger. Un touch screen laterale consente di controllare la riproduzione dei brani audio, lo zoom delle immagini e il volume della musica in punta di dita. La compatibilità con il protocollo Bluetooth, inoltre, permette di interfacciare velocemente stampanti, cellulari e altri tipi di periferiche basati su questo standard di trasmissione wireless. Sebbene per una postazione fissa esistano soluzioni ancora più indicate, l'MX 5000 ci è sembrato il perfetto compagno per un Media Center, essendo completamente privo di fili, comodo da utilizzare e compatibile, tramite la sezione touch screen, con Windows Media Center Edition.
Soprattutto, non sfigurerebbe in salotto.
Il mouse laser, per esempio, è utilizzabile anche su tavolini di vetro. GIOCHI COMPUTER

Non è il massimo per gli esperti del videogioco, ma si rivela un'ottima combinazione per l'utilizzo multimediale del PC. Il mouse è abbastanza preciso, ma lontano dagli standard richiesti dai "Signori del frag".

7 ½

COOLERMASTER AQUAGATE MINI R 120



- Produttore: Coolermaster
- Distributore: Coolermaster
- Internet: www.coolermaster.com
- Prezzo: € 110

L'Aquagate Mini è un kit di raffreddamento a liquido per CPU caratterizzato da un'estrema semplicità di installazione, oltre che da dimensioni particolarmente contenute.

Non è indirizzato a chi intende tenere il processore a temperature bassissime, né a chi punta a silenziare completamente il PC: in questi campi, viene battuto da tutte le altre soluzioni a liquido disponibili sul mercato. Il suo vantaggio, però, consiste nella facilità quasi disarmante in fase di assemblaggio (poco più laboriosa, rispetto a quella di un tradizionale dissipatore per CPU). A ciò aggiunge una sicurezza ben più elevata rispetto ad altri concorrenti: il contenitore del liquido è sigillato, così come i cablaggi. Nessun rischio di perdite durante l'installazione, né durante i rabbocchi, ora non più necessari, visto che l'Aquagate Mini viene garantito per un utilizzo consecutivo di almeno due anni.

I nostri test hanno evidenziato un buon comportamento, abbassando di 6 o 7 gradi centigradi circa la temperatura di un Prescott raffreddato dal dissipatore standard di Intel. L'Aquagate Mini ha anche battuto, sebbene di pochissimo, soluzioni ad aria più "spinte", presentando una rumorosità decisamente inferiore, complice anche l'eliminazione della ventola della CPU e di quelle che gettano l'aria calda all'esterno del case. Tutte vengono sostituite, infatti, da un voluminoso radiatore coadiuvato da una ventola da 120 mm, che, grazie ai bassi regimi di rotazione, limita al minimo il ronzio anche durante le situazioni in cui il processore viene messo sotto stress.
Non possiamo consigliare l'Aquagate Mini ai fanatici dell'overclock, ma chi desidera assemblare un sistema silenzioso e poco ingombrante potrebbe dargli una chance. L'unico appunto che muoviamo riguarda la nostra esperienza in concomitanza con le schede madri Asus P5AD2: per installare l'Aquagate Mini abbiamo dovuto piegare due condensatori che rimanevano, in ogni caso, a contatto con il dissipatore. Ha funzionato, ma il rischio di spezzarli o di rovinarli per il calore generato dal contatto non è da sottovalutare. Meglio evitarlo, se si dispone di questa scheda. GIOCHI COMPUTER

L'Aquagate Mini R 120 è il metodo più semplice per raffreddare a liquido la CPU. La grossa ventola e il voluminoso radiatore riducono al minimo il rumore, ma richiedono case sovradimensionati per essere installati comodamente.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

alla CPU, si trova ad alimentare due GeForce 7800 GT, GTX o 6800 GT, 6600 GT. Praticamente, sono supportate tutte le schede video a singolo slot della gamma GeForce. L'assenza del connettore PCI standard, solitamente presente negli XPC, impedisce l'installazione di una scheda audio; di conseguenza, i suoni saranno gestiti da un processore audio Envy24PT integrato nella scheda madre, capace di assicurare un audio di qualità ai giochi.

RAID PORTATILE

Dopo aver aggiornato i dischi delle famiglie DiamondMax 10 e Maxline II, inserendo a listino modelli con interfaccia SATA da 300 MB/s e supporto NCQ, Maxtor ha presentato una nuova unità esterna, curiosamente composta da due dischi configurati in modalità RAID. Il Maxtor OneTouch III Turbo Edition permette di scegliere tra le modalità RAID 0 e la RAID 1, accontentando sia i giocatori che desiderano una periferica esterna veloce, sia i proprietari di dati per cui la sicurezza è prioritaria. L'ultimo OneTouch può interfacciarsi al sistema tramite FireWire 800 o USB 2.0, e viene offerto in due versioni da 600 o 1000 MB, ottenuti (sommando in RAID 0) due MaxLine da 7200 RPM. La risposta di Western Digital non si è fatta attendere: la casa ha annunciato una versione da 140 GB del notissimo Raptor, l'unico hard disk SATA da 10.000 RPM. Il nuovo esponente della rapace dinastia si discosta dai predecessori grazie anche a 16 MB di memoria buffer.

UNA GTX AD ACQUA

Chi desidera sfruttare appieno i kit di raffreddamento a liquido, ma teme di danneggiare la sua costosa scheda video sostituendo il dissipatore di fabbrica e vanificando la garanzia, troverà certamente interessante la nuova E-GeForce 7800 GTX

ASUS EXTREME N7800 GT

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 499

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 20
Vertex Pipeline: 7
Frequenza core: 400 MHz
Frequenza RAM: 1,2 GHz
RAM: 256 MB
BUS: 256 bit



Al contrario del modello GTX, la Extreme N7800 GT è equipaggiata con un sistema di raffreddamento diverso da quello standard, in questo caso dotato di led blu.

LA 7800 GTX di Asus si è dimostrata un'ottima scheda e, sebbene risultasse identica al modello di riferimento proposto da NVIDIA, giustificava il prezzo più elevato con un discreto corredo di software.

Chi volesse risparmiare qualcosa, senza rinunciare a qualche gioco per sfruttare subito il fiammante acquisto, può puntare sul modello Extreme N7800 GT, basato sul chip 7800 GT dotato di 20 pixel pipeline e con frequenze di lavoro leggermente ridotte: 400 MHz per il core e 1,2 GHz per le memorie. Le vertex pipeline, passano da otto a sette, ma si tratta di una differenza praticamente impercettibile nella maggior parte delle applicazioni.

Il modello proposto da Asus si distingue per il dissipatore dotato di led blu e per dei driver con una serie di funzioni aggiuntive, che potrebbero rivelarsi veramente interessanti. Oltre all'ormai nota GameFaceLive, sono state aggiunte altre peculiarità dedicate sia agli amanti del gioco, sia a chi si diletta in altri ambiti. GameLiveShow è una naturale evoluzione dell'ormai diffusissimo podcasting, solo che, invece di mandare in stream il contenuto del vostro iPod, saranno le vostre esibizioni online a essere visibili da tutti. Si rivela particolarmente comoda per aumentare il numero di spettatori delle vostre performance, ma anche per distribuire online le partite in single player, il tutto in tempo reale.

Se, di contro, preferite diffondere solo le performance migliori o limitarvi a salvare i filmati delle vostre partite per poi riesaminarli con calma in solitudine, potete sfruttare l'opzione GameReplay, che salva in DivX4 ogni cosa che accade sullo schermo. Finora, questo era possibile solo tramite software esterni, a pagamento, e spesso incapaci di comprimere, fattore che "ammazzava" le prestazioni (per esempio, nel caso di FRAPS).

Citiamo, infine, Splendid Video Enhancing, che dovrebbe migliorare la qualità delle immagini, soprattutto quando si usa l'uscita TV della scheda. In realtà, nel caso della visione di DVD, è meglio evitare di abilitare questo software, che potrebbe rivelarsi utile nel caso di filmati di scarsa qualità (in certi casi, ne trarranno qualche beneficio).

Le prestazioni sono quelle che ci si attenderebbe da una 7800 GT e il potenziale di overclock non è elevatissimo: non si riesce a portarla alle frequenze della GTX, ma le prestazioni rimangono, in ogni caso, notevoli. Il prezzo proposto da Asus non è, come al solito, particolarmente competitivo: aggiungendo poche decine di euro si trova sul mercato una GTX, sebbene priva del corredo di programmi. Oltre a quanto citato in precedenza, la Extreme N7800 GT include i giochi *Project Snowblind*, *Xpand Rally* e *Joint Operations*. Rispetto alla sua diretta concorrente, la Radeon X1800 XL, si posiziona come la sorella maggiore.
Le differenze in termini di pura velocità sono, quindi, sfumate, ma perde sotto il profilo qualitativo, non riuscendo a gestire AntiAliasing e HDR contemporaneamente.

Acquistando una seconda scheda, però, è sempre possibile aumentare drasticamente la velocità di esecuzione dei giochi.

GIOCHI COMPUTER

Una buona scheda di fascia alta, dalle prestazioni molto vicine a quelle della nuovissima X1800 XL presentata da ATI. Il corredo software offerto da Asus giustifica il prezzo superiore rispetto a quello consigliato da NVIDIA.

8

KO di EVGA, che monta di serie un waterblock, una pompa e un radiatore prodotti da Innovatek. Chiamato Black Pearl, il waterblock agisce sia sulla GPU, sia sui 256 MB di GDDR3 a 1300 MHz, e può essere collegato anche a un kit idraulico già preesistente nel case.

MOTHERBOARD A 32X

Le schede madri A8N32-SLi e P5N32-SLi di Asus non si limitano a offrire ad Athlon 64 e Pentium4 le 32 linee PCI-Express supportate dall'ultima versione del chipset nForce 4, ma integrano una circuiteria di alimentazione a 8 fasi e sfruttano un sistema di raffreddamento senza ventole chiamato Stack Cool 2, composto da una serie di ampi radiatori applicati sul Northbridge e sui Mosfet.
Asus ha pensato anche agli amanti dell'overclock, che installeranno certamente i due dissipatori attivi opzionali presenti nella confezione. I modelli Deluxe delle due schede, venduti al prezzo di 249 euro, includono un modulo Wi-Fi completo di antenna.
Anche Abit ha inserito nei propri listini una scheda basata sul chipset nForce C51D. Si tratta della AN8 32X, che monta due slot 16x, una pompa di calore OTES, un modulo audio separato contenente un CODEC ALC650 e il già noto BIOS comprensivo di funzionalità µGuru, per gestire l'overclock tramite Windows.

DUE CANALI DIGITALI

Terratec ha presentato Cinergy 2400i DT, il primo sintonizzatore digitale terrestre per PC munito di doppio decoder. Grazie alla velocità dell'interfaccia PCI-Express, il 2400i DT può mostrare all'utente un canale mentre ne sta registrando un altro o, in alternativa, visualizzare due flussi video differenti su altrettanti monitor, utilizzando un'unica antenna. Il software che correda la scheda decodifica il segnale audio

Analisi delle prestazioni

LA serie X1800 di ATI è stata finalmente svelata e le prestazioni non ci hanno deluso. Anche in questa generazione di schede video non esiste un chiaro vincitore fra ATI e NVIDIA, almeno se si punta ai risultati dei benchmark. È vero che ATI è avanti in molti benchmark, ma il distacco non è netto; anzi, le architetture sono piuttosto vicine.

Questo per quanto riguarda i giochi, perché nel 3D Mark 2005 la X1800 XT si distacca di un margine più ampio toccando i 9.000 punti. Non si può che lodare la capacità di ATI di realizzare un'architettura tanto efficiente da rivaleggiare con una concorrenza dotata di ben otto pixel pipeline in più. La configurabilità del controller di memoria e della sezione di shading garantisce ampi margini di miglioramento con le successive versioni dei driver e ATI ha suggerito che ci saranno sensibili miglioramenti prestazionali anche nei giochi OpenGL, solitamente appannaggio delle GeForce.

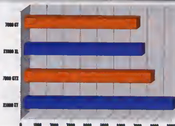
Abbiamo ricevuto da ATI una patch (che verrà inserita nei prossimi Catalyst) che ha permesso di incrementare gli FPS in *Doom 3*, con l'AntiAliasing attivato. Applicandola, la 1800 XT riesce a superare anche una 7800 GTX, a 1600x1200 con AA4x. La qualità dell'immagine è apparentemente invariata, sebbene ci riserviamo di approfondire i test alla ricerca di eventuali ottimizzazioni poco "lecite". In ogni caso, la qualità video è eccellente in tutti i giochi, con immagini identiche a quelle generate dalle schede concorrenti. A ciò si aggiunge l'interessante possibilità di attivare l'AntiAliasing insieme all'HDR, una caratteristica di cui si sente la mancanza nelle GeForce. L'impatto sulle prestazioni è evidente, ma i titoli rimangono comunque giocabili, soprattutto se non si ha la pretesa di spingersi a 1600x1200. Insomma, il chip R520 che equipaggia la serie X1800 è un gioiellino tecnologico: chi si aspettava numeri elevatissimi rispetto ai precedenti record non rimarrà impressionato, ma le caratteristiche uniche della soluzione ATI gli danno una marcia in più. Bisogna considerare, però, anche altri aspetti: mentre la 7800 GTX è sicuramente sul mercato, la X800 XT lo sarà solo dal 5 novembre e, al momento in cui scriviamo, non possiamo sapere se tale data verrà rispettata, né se i volumi soddisferanno la richiesta. ATI, sotto questo profilo, ha accusato qualche problema (le X800 XT PE sono state a lungo irreperibili) e tuttora non troviamo nei negozi italiani delle schede madri CrossFire, che dovrebbero essere disponibili (per le schede della serie X800/X850) entro il mese di novembre.

ATI non ha ancora indicato quando sarà possibile acquistare un sistema CrossFire basato su due X1800 XT. NVIDIA, invece, ha già i suoi prodotti in negozio e, tramite i ForceWare della serie 80.xx, è anche possibile miscelare schede di diversi produttori (ma con lo stesso chip) in configurazione SLI, quella che offre l'attuale punta di diamante delle prestazioni.

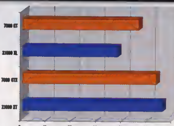
Le GeForce, in compenso, esibiscono qualche incertezza nella qualità del filtraggio anisotropico, inferiore alla soluzione proposta da ATI.



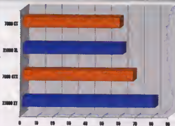
3D MARK



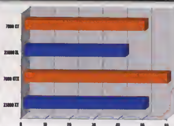
DOOM 3



FAR CRY



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



SISTEMA DI PROVA

I benchmark sono stati effettuati sulla stessa configurazione: un Athlon FX-53 assistito da 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. La scheda madre era una nForce4 Ultra. Nei test di *Doom 3*, è stata applicata la patch che verrà inserita nei prossimi Catalyst.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

Dolby Digital, è compatibile con la guida in linea dei programmi EPG e permette di salvare i filmati in formato MPEG2. Il prezzo della duplice Cinergy sarà prossimo ai 120 euro.

AMD RILANCIA

Dopo aver sconfitto la rivale Intel sul piano delle vendite all'utente finale e aver aperto una gigantesca fabbrica capace di produrre processori a 0,65 nm, AMD prosegue nella scia di successi mostrando il primo prototipo di Athlon 64 5000+ a un ristretto numero di fortunati giornalisti. La nuova CPU X2 integrerà 1 MB di cache L2 per ogni core, opererà alla velocità di 2,67 GHz, ma, soprattutto, implementerà un controller di memoria compatibile con le DDR-II a 667 MHz. Il colosso di Austin non ha ufficializzato la notizia riguardante l'utilizzo di un nuovo socket a 940 Pin, diverso da quello dei vecchi Opteron, che rimane però auspicabile, vista l'adozione della seconda generazione DDR.

HYPERTRASNPORT PER PENTIUM

Uli Electronics, produttrice di chipset economici, ha annunciato la prima piattaforma per Pentium4 munita di HypertTrasport. Il velocissimo canale non sostituisce il normale front side bus delle CPU Intel, ma collega il Northbridge M1685 e il Southbridge M1675 con una banda passante di 1,6 GB di dati al secondo, assicurando il perfetto funzionamento di due porte PCI-Express 1x e una 16x. Destinato a trovare posto sulle schede madri di Chaintec, Asrock, Epox e Albatron meno costose, il Northbridge M1685 per socket 775 supporta le memorie DDR2 a 400, 667 e 800 MHz, e integra un sistema di bilanciamento del carico di lavoro dei due core presenti nei Pentium D.

GLAMPHONE ELLE



- Produttore: Alcatel
- Internet: www.glamphone.com
- Prezzo: € 199

FRUTTO di un accordo tra la francese Alcatel e la cinese TCL Communications, GlamPhone ELLE è il primo cellulare distribuito sul mercato italiano ufficialmente ed esclusivamente dedicato a un "pubblico" femminile. Questo terminale dal look poco convenzionale (somiglia di più a una trousse di cosmetici che a un telefono) è stato realizzato su licenza della rivista femminile "ELLE", che ne ha anche curato il design.

Parlame su GMC potrebbe sembrare strano, se non fosse che, come ha ricordato Vittorio Di Mauro, business line director di T&A Mobile Phones: "Secondo una ricerca di mercato, il 40% dei videogiocatori sono giovani donne". "Per questo," ha continuato il manager alla conferenza stampa di presentazione, "abbiamo deciso d'inserire un videogioco espressamente studiato per il pubblico femminile negli applicativi del telefono". Il titolo in questione è *Rabbit Fitness*, è un'esclusiva di Alcatel e, in una sorta di ibrido tra un Tamagotchi e *The Sims*, propone la cura dello stato di forma fisica di un simpatico coniglietto.

Oltre a questo, naturalmente, il terminale è Java-compatibile (anche se la misera memoria di appena 3 MB non consente di ospitare una vasta ludoteca, per fortuna è presente uno slot per le MMC Card). Considerato il prezzo piuttosto abbordabile e la discreta tastiera con un comodo joystick centrale non sarebbe neanche male, ma a rovinare tutto ci pensa il pessimo display che, oltre a essere a matrice passiva (CSTN a 65.000 colori, 128x128 pixel) ha uno sfondo a specchio: una speciale funzione consente, infatti, di "spegnere" lo schermo trasformando il telefono in uno specchietto per il trucco. Un espediente forse utile per una ragazza, ma decisamente controindicato per il gioco che, alla luce del giorno, richiede obbligatoriamente l'uso di uno schermo anti-riflesso.

Un telefono destinato alle donne e con un gioco realizzato apposta per loro. Un'iniziativa apprezzabile, se non fosse per quel display... 5

- Prezzo ragionevole
- Tastiera ampia e comoda
- Un display improponibile
- Scarsissima memoria interna

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

METAL SLUG MOBILE IMPACT



La febbre dei sequel non contagia solo il mondo dei videogiochi "maggiori". Anche il settore, piccolo ma crescente, dei "mobile gaming" ne è in qualche modo influenzato. Capita, così, che un titolo piacevole come *Metal Slug Mobile* (recensito con un 8 su GMC 91) abbia un gustoso seguito in *Metal Slug: Mobile Impact*. 6 livelli di crescente difficoltà, pieni di nemici, boss, power-up, prigionieri da salvare e piattaforme su cui destreggiarsi, nelle ambientazioni ironiche e "super-deformed" cui SNK ci ha ormai abituato. Il look del gioco è ora molto più vicino all'originale arcade; il sistema di controllo, però, nei livelli alla guida dei carri armati tende a complicarsi notevolmente per la necessità di gestire la mira della torretta (con i tasti 0 e 9), di guidare il tank, saltare, accovacciarsi, sparare e lanciare bombe.

- Produttore: I-play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010; Samsung Serie E
- Versione provata: Nokia 3650
- Internet: www.iplay.com

Rispetto al predecessore, ha una grafica più vicina all'arcade originale. Il sistema di controllo, però, è poco intuitivo. 7

Provato

HIGH SEIZE

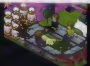


Dagli sviluppatori finlandesi di RedLynx era difficile aspettarsi qualcosa di meglio di *Pathway to Glory*, uno dei migliori giochi di strategia a turni apparsi finora su una console portatile. Era anche difficile attendersi un gioco che sfruttasse un concept diverso da quello già sperimentato con successo in *PTG* (squadra che vince, di solito, non si cambia). Eppure è accaduto: *High Seize*, pur essendo uno strategico a turni, utilizza un sistema di gioco radicalmente differente. Per dirla tutta, non si può parlare di originalità al 100%, giacché la giocabilità è identica a quella di un altro famoso titolo strategico, realizzato da Nintendo per il suo Game Boy Advance: *Advance Wars*. L'ambientazione, però, così come il motore grafico, sono radicalmente differenti: collocato nel mondo dei pirati del XXVII secolo, *High Seize* è l'ennesima rivisitazione del tema della caccia al tesoro, con battaglie a terra e per mare tra pirati, corsari e bucanieri di varia nazionalità. Da non lasciarsi sfuggire, per gli amanti della strategia.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage, N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Un gioco di strategia a turni estremamente raffinato, che coniuga a un'ambientazione curata e innovativa una giocabilità di tutto rispetto. 9

"N" come Natale e come Nokia N-Gage



Non sappiamo se il prossimo sarà un "bianco Natale". Di certo, possiamo dire che non sarà senza giochi sotto l'albero: il periodo natalizio è, infatti, da molti anni un appuntamento fatidico per produttori e sviluppatori di giochi. Anche Nokia, dal canto suo, non vuole mancare la ghiotta occasione e si appresta a offrire al pubblico dei possessori di N-Gage un ricco ventaglio di nuove proposte per la stagione a venire. Oltre all'atteso seguito di *Pathway to Glory*, *Ikusa Islands* (di cui avevamo già dato qualche anticipazione) ambientato sul fronte del Pacifico, oltre al divertente *High Seize* (qui recensito), Nokia ha presentato la versione per N-Gage di *Civilization*. Il celebre titolo strategico di Sid Meier, in chiave N-Gage, ha un motore grafico isometrico (alla *Civilization II*) e le stesse opzioni di gioco delle versioni "maggiori" per PC. Degna di nota anche la versione su licenza Games Workshop del celebre gioco da tavolo *WarHammer 40K: Glory To Death*, strategico a turni di ambientazione futuristico-apocalittica. Gli amanti del picchiaduro troveranno pane per i propri denti con *One*, gioco di combattimenti in vero 3D alla *Tekken*, con la possibilità di personalizzare i lottatori. Conversione dell'omonimo (ma poco conosciuto, almeno in Italia) GdR con carta e penna di Palladium "Rifts", è in arrivo *Rifts: Promise of Power*, gioco di ruolo di ambientazione cyberpunk, in un universo in cui magia e tecnologia convivono. Per gli amanti dei titoli di guida, è in arrivo *System Rush*, che propone una serie di frenetiche gare "virtuali" all'interno di Internet, su tracciati realizzati con grafica wireframe, in stile "TRON". Buone notizie anche per gli appassionati di flipper, con il curioso *Mile High Pinball*, una vera compilation di ben 80 diversi tavoli di flipper a tema (alcuni dei quali ispirati ai giochi N-Gage, come *Pathway To Glory*, *Snakes*, eccetera). Infine, se amate le comunità online e *Habbo Hotel*, sappiate che quest'ultimo sta per sbarcare sui telefoni N-Gage: conservate il denaro per le ripetute connessioni.

Il Sistema GIUSTO

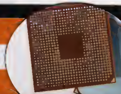


La scheda video del Sistema base passa dalla sigla GT di NVIDIA a quella di ATI, raddoppiando il quantitativo di memoria GDDR3. Nel frattempo, il Sistema medio adotta un masterizzatore con tecnologia LightScribe, perfetto per chi desidera personalizzare i DVD delle prossime vacanze sulla neve.

DUELLO ANTIPIRATERIA

Se la capacità di immagazzinamento fosse l'unico fattore determinante, lo scontro tra HD-DVD e Blu-ray sarebbe già concluso da tempo. I dischi doppio strato del formato Blu-ray proposto da Sony, infatti, possono contenere 50 GB di dati, mentre i supporti dello standard avversario arrivano solo a quota 30 GB.
In realtà, vero fulcro del duello è il sistema antipirateria adottato: il ROM Mark dei Blu-ray, impedendo anche la semplice copia dei dati sull'hard disk, non è ben visto da Intel e Microsoft, che per proteggere i propri investimenti in Windows Media Center e nella piattaforma VIIV si sono affrettate ad appoggiare l'HD-DVD. Se le aziende coinvolte rimarranno sulle loro rigide posizioni, ci ritroveremo, nel 2006, a dover scegliere tra i film compatibili con gli Home Theater PC e quelli riproducibili con la PlayStation 3. Auguriamoci che i contendenti, prima di lanciare sul mercato i lettori di nuova generazione, trovino il giusto compromesso.

▼ PROCESSORE



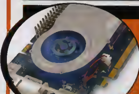
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.080
Socket 939 - 2,8 GHz - 128 KB Cache L1 - 1 MB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 260
Socket 939 - 2,2 GHz - 128 KB Cache L1 - 512 KB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150
Socket 939 - 1,8 GHz - 128 KB Cache L1 - 512 KB Cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 Bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO



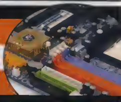
SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX in SLI € 1.070
PCI-Express - 256 MB GDDR3 1,2 GHz - 256 bit - 24 Pixel Shader 3.0 - 8 Vertex Shader 3.0 - 2 DVI

SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 300
PCI-Express - 256 MB GDDR3 1 GHz - 256 bit - 16 P.S. 2.0b - 6 Vertex Shader 2.0 - 1 DVI - 1 VGA

SISTEMA BASE: Radeon X800 GT 256 MB € 205
PCI-Express - 256 MB GDDR3 980 MHz - 475 MHz Core - 256 Bit - 8 Pixel Shader 2.0b - 6 Vertex Shader 2.0

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. I Radeon X800 XL e GT con 256 MB, sebbene siano privi di Shader di terza generazione, consentono anche alle configurazioni meno costose di eseguire, senza rallentamenti e con un ottimo livello di dettaglio, tutti gli ultimi sparatutto.

▼ SCHEDA MADRE



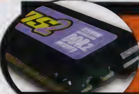
SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € 195
nForce 4 - Socket 939 - 4 DDR1 400 - 2 PCI-E 16x - 2 PCI-e 1x - 4 SATA - 2 PATA - 2 Gigabit

SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170
nForce 4 Ultra - Socket 939 - 4 DDR 400 - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 4 SATA - 2 PATA - 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 105
nForce 4 - Socket 939 - 4 DDR1 400 - 1 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 8 SATA - 2 PATA - 1 Gigabit

Il chipset nForce 4, nelle sue tre versioni SLI, Ultra e Standard, anima tutti i sistemi consigliati, che condividono anche il socket 939 e l'utilizzo delle memorie DDR1. La motherboard del Sistema medio si distingue da quella del Sistema base in virtù di un controller SATA II da 3 Gb/s.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560
4 DIMM da 512 MB - Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz - 2,75 V - Dissipatore metallico

SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200
2 DIMM da 512 MB - Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz - 2,6 V - Dissipatore Metallico

SISTEMA BASE: 1 GB Gell Value PC3200 € 150
2 DIMM da 512 MB - Latenze 2,5-3-3-6 a 400 MHz - 2,6 V - Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line In ausiliario - Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 69**
Kit analogico 5.1 - 70 Watt RMS Totali - Uscita cuffie - Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: ViewSonic VX924 € 519**
19 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 3 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340**
17 pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 5 ms

■ **SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279**
17 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 8 ms

Tutti i monitor scelti sfruttano l'ultima generazione di pannelli a cristalli liquidi, offrendo un tempo di reazione dei cristalli inferiore ai 10 ms. I due modelli di BenQ sono lievemente superiori al modello di Asus, proponendo una maggiore precisione cromatica. Quest'ultimo, però, è offerto a un prezzo concorrenziale.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Interno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x € 24 e mast. Plextor PX-716SA € 140**
Serial ATA - Dual Layer - 8 MB Buffer DVD+R 16x - DVD+R DL 6x

■ **SISTEMA MEDIO: DVD R/RW Philips 16LSK € 85**
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 2,4 - LightScribe

■ **SISTEMA BASE: DVD R/RW NEC 3540 € 52**
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i DVD Dual Layer da 8 GB. Il modello di Philips è munito di tecnologia LightScribe, mentre il campione di Plextor rimane l'unico a utilizzare l'interfaccia SATA e ad avere 8 MB di buffer.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580**
148 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150**
300 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110**
200 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA. Il modello di Maxtor è completo di NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.856,99 (limite 5.500)	€ 1.864,99 (limite 2.200)	€ 1.120 (limite 1.200)

SUPERFICI VELLUTATE

I nuovi mouse da 2000 DPI, completi di pesi per il bilanciamento e tasti aggiuntivi perfetti per i giochi, esigono mousepad di elevata qualità. Ecco tre nuovi modelli adatti ai fraggatori più esigenti.

Banshee Pad
€ 40

Una sottile lastra di alluminio che arriva accompagnata da un set di piedini anti-aderenza applicabili al mouse. Pagando 5 euro in più, è possibile far incidere il proprio nome o il logo del clan sulla base dell'ampia superficie.



Razer ExactMat + Exactrest
€ 34

Un lato lievemente ruvido, per i giocatori che amano il controllo, e uno totalmente liscio, per chi preferisce le basse sensibilità. Teflon, alluminio e un morbido cuscinetto poggiapolso.



Everglide Titan
€ 22

Un tappeto titanico, con la base di 44x35 cm. La fibra sintetica utilizzata assicura poco attrito e una buona precisione con tutti i mouse ottici. La confezione tubolare ne facilita il trasporto ai LAN party.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**

LIETA FINE?

Queste righe sono state scritte prima che il quarto terremoto raggiungesse l'hard disk del mio PC. Se, sul prossimo numero di GMC, la posta tecnica e la rubrica di Kevorkian dovessero essere sostituite con pagine color rosso rubino, saprete che Paolo Paglianti avrà svolto il ruolo di caporedattore-terminatore nel confronti di due colleghi impegnati esclusivamente a falcidiarsi a colpi di raggi luminosi spiralati. Quello con la Railgun in pugno, comunque, è una fine felice e degna di estremo rispetto.
Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

DIRECTX DISARMANTI

Gentile Quedex, ho acquistato *Armed and Dangerous*, ma, dopo l'installazione, l'unica cosa che ho ottenuto è stata una finestra di errore relativa all'assenza delle DirectX 9.0b. Nel sistema, però, sono già presenti da tempo le 9.0c, che non posso in alcun modo sostituire con la precedente versione. Sto utilizzando anche gli ultimi driver della GeForce FX 5500.

Marco

Il bug di cui parli ha interessato anche molti altri lettori ed è aggirabile semplicemente avviando l'eseguibile principale del gioco, senza usare l'autorun del CD o i collegamenti creati durante l'installazione. Potrai soddisfare la tua voglia di distruzione entrando nella cartella di *Armed and Dangerous* e selezionando il file **game.exe**.

JOYPAD DA AGGIORNARE?

Il mio Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 rende ingiocabile qualsiasi titolo. Non appena lo collego alla porta USB, il framerate di *Prince of Persia* e *PES 4* crolla, facendo sembrare la mia GeForce 6800 una vecchia Voodoo 1. Tra un fotogramma e l'altro, potrei avere il tempo di acquistare un nuovo joypad, magari uno per PlayStation 2 completo di adattatore. Cosa mi consigli?

Pinci

Raggiungi il sito **www.thrustmaster.com** e scarica la versione 2005 dei driver per il tuo joypad, che risolverà istantaneamente il problema. Prima di procedere all'aggiornamento ricorda, però, di scollegare la periferica e di disinstallare sia i driver precedenti, sia il programma di mappatura dei tasti. Nel caso tu fossi intenzionato a cambiare comunque gamepad, non posso che consigliarti di attendere l'arrivo dei primi controller di Microsoft compatibili con Xinput, che godranno certamente di un completo supporto da parte degli sviluppatori di giochi.



Le scorciatoie di *Armed and Dangerous* creano fuorvianti messaggi di errore.

ULTIMA SPIAGGIA

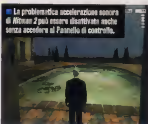
Caro Quedex, ho due problemi che neanche i ragazzi di GamesRadar sono riusciti a risolvere. Sei la mia ultima spiaggia!

Il primo riguarda un errore che interrompe l'installazione di molti programmi:

Irsetup.exe Impossibile trovare il punto di ingresso - Impossibile trovare il punto di ingresso SetHandleContext della procedura nella libreria a collegamento dinamico KERNEL32.dll

Il secondo è relativo a *Hitman 2*, che sul mio Windows 2000 non vuole saperne di partire.

Matteo



La problematica accelerazione sonora di *Hitman 2* può essere disattivata anche senza accedere al Pannello di controllo.

Il primo dei due errori è provocato dal fatto che l'eseguibile **Irsetup.exe**, presente nella cartella System o in quella **TEMP** del tuo PC, è pensato per interfacciarsi al Kernel di Windows 95, 98 o ME, e non a quello di Windows 2000 o XP. Per evitare che l'errore si ripresenti, non devi fare altro che eliminare tutte le copie del file in questione, dopo aver effettuato una scansione completa del disco. **Irsetup** è, peraltro, uno dei componenti di un vecchio virus noto con molti nomi, quali Lolok e Americangreetingz, che andrebbe eliminato comunque da tutte le macchine ancora legate alle passate versioni del sistema operativo di Microsoft, dopo aver bloccato il relativo processo tramite TaskManager. Dal resoconto del DXDIAG da te allegato, vedo che i driver della tua vecchia Soundblaster PCI non sono stati aggiornati. Scaricane l'ultima versione dal sito **europe.creative.com/support**, dopodiché, raggiungendo la cartella di *Hitman 2*, apri il file **hitman2.ini** con il Blocco note: se hai già modificato, senza ottenere risultati, la voce **UseEAX 1** in **UseEAX 0**, prova ad aggiungere anche la linea **SondEngine.dll 0**. Se il problema dovesse persistere, attiva la modalità di rendering OpenGL già citata nel numero scorso, cambiando la linea **DrawDLL RendererD3D.dll** in **DrawDLLRenderer OpenGL.dll**.

XInput, il primo ponte tra PC e console

La strategia XNA ideata da Microsoft per facilitare lo sviluppo di giochi multipiattaforma per PC e Xbox 360 inizia a dare i suoi frutti. Il primo è un driver compatibile con la nuova API XInput, capace di supportare il controller Xbox 360 per Windows. Scaricabile dalla vasta sezione di download del sito Microsoft, la prima versione del driver non è rivolta ai giocatori, ma ai produttori di periferiche, che potranno modificarla e combinarla con i joypad della prossima generazione. XInput assicura un completo controllo delle leve e dei pulsanti analogici, consente di utilizzare un set definito di effetti force feedback e offre alcuni strumenti atti a facilitare lo sviluppo di chat vocali all'interno dei giochi. Le sue prossime evoluzioni, distribuite tramite Windows Update e destinate a soppiantare l'attuale DirectInput, dovrebbero quindi garantire non solo una linea di periferiche con forme finalmente standardizzate, ma anche una serie di funzionalità identiche su tutti i joypad. Dietro la distribuzione di un semplice driver si nasconde, insomma, un componente capace di influenzare profondamente la gamma dei futuri giochi per PC, oggi quasi esclusivamente basati sul connubio mouse-tastiera, apprezzabile negli FPS, ma poco adatto a piattaforme e picchiaduro.



MOTOCROSS SENZA RISPARMIO

Il vecchio *Motocross Madness 2* ignora i comandi della tastiera durante le competizioni. Riesco a scegliere gli eventi, ma quando sono davanti alla pista, le uniche cose che posso fare sono osservare la linea di partenza o chiudere il gioco con il classico **ALT+F4**.

Galaxyking 91

Il problema in questione si presenta nei PC basati su Pentium III in cui è attivo il modulo APM per il risparmio energetico. Raggiungi il menu **Power Management** del BIOS (premendo Canc all'avvio del sistema) e imposta la voce **ACPI Suspend To RAM** o **ACPI StandBy Mode** su **Disabled**. Poi, nella sezione **Opzioni risparmio Energetico** del Pannello di controllo, scegli il valore **Sempre Attivo** dal menu **Combinazioni risparmio energia**.
Al riavvio successivo, la tua motocicletta acrobatica sarà diventata magicamente utilizzabile.

VELOCITÀ SMODATA

Ho un problema diametralmente opposto a quello di molti altri lettori: sul mio PC, il demo di *GT Legends* gira troppo velocemente. Tutto è ovviamente fluidissimo, ma guidare diventa impossibile con una vettura che accelera in modo inverosimile e aggredisce le curve alla velocità della luce. Ho un Athlon X2 4200+, una Abit AV8 Pro e un Radeon X800 Pro, con 1 GB di RAM PC400. Ho il sospetto che la causa del problema sia l'errata rilevazione della CPU da parte della motherboard, che mi indica la presenza di un generico X86-65 a 2,2 GHz.

Phasor

La potenza è nulla senza controllo, sosteneva una nota campagna pubblicitaria tempo fa. Il controllo, nel tuo caso, è ottenibile scaricando i driver per processori Athlon X2 dal sito AMD, all'indirizzo **www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_13118,00.html**. Dopo averli installati, le auto di *GT Legends* riacquisteranno il realismo tipicamente offerto dalle produzioni Simbin. Potrai ottenere il corretto riconoscimento del tuo processore dual core aggiornando il BIOS della AV8 alla versione 2.4.

DRIVER E GEFORCE 2 ULTRA

Non riesco a utilizzare gli ultimi ForceWare 78.01 per Windows XP sul mio PC dotato di GeForce 2 Ultra. Ho provato anche a forzare l'installazione manuale, senza risultati.

Max

Gli ultimi driver NVIDIA supportano, abbastanza curiosamente, solo i modelli MX della vecchia serie GeForce 2. Il corretto funzionamento della tua Ultra, così come quello delle GeForce 2 Ti e delle GeForce 256 è comunque assicurato dalla versione 71.89 dei ForceWare, sempre disponibile all'indirizzo **www.nvidia.com/object/winxp_2k_71.89.html**.


Senza gli appositi driver di AMD, gli Athlon X2 eseguono *GT Legends* con eccessiva solerzia.

Solo per esperti Suono cristallino per tutti

Il potente DSP delle nuove Creative X-Fi offre molte funzionalità non emulabili via software e particolarmente utili ai giocatori, quali l'applicazione degli effetti EAX 5 e la virtualizzazione sonora CMSS 3D. Il Crytalizer a 24 bit, pensato per migliorare la resa sonora dei brani MP3 più compressi, non è invece un'esclusiva delle nuove SoundBlaster. Nei CD che accompagnano le motherboard aderenti allo standard Audio HD, con chipset 925, 945 e 955, è infatti spesso presente una utility chiamata Intel Audio Studio, integrante il Sonic Focus Adaptive Refinement System (ADRS), un algoritmo che riproduce i vantaggi del Crystalizer. Così come la soluzione di Creative, l'ADSR si limita, in realtà, a comprimere la gamma dinamica dei brani, rendendo più squillanti i suoni acuti e più esuberanti i bassi, a tutto vantaggio degli MP3 a basso bitrate e del CD riprodotti dagli speaker più economici. I possessori della giusta motherboard, desiderosi di saggiare gli algoritmi in questione senza spendere denaro, non devono fare altro che raggiungere l'indirizzo developer.intel.com/design/motherbd/software/ias/download.htm e scaricare l'ultima versione dell'utility Intel.


L'Intel Audio Studio per scheda madre con codec HD emula via software il Crystalizer 24 bit di Creative.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico..

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta – Anti Aliasing	8x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!









MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD... nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *LEGO Star Wars*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito (uno dei due, perlomeno) a creare il sito dei suoi sogni. Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Chiedere giorni extra per recensire i titoli di strategia, e poi giocare a *System Shock* di nascosto. Marrano!
Gioco preferito: *Black & White 2*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Partire improvvisamente per i paesi dell'Est europeo, per scoprire segreti dei futuri FPS.
Gioco preferito: *... con la telecamera*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *Football Manager 2006*

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... suo pubblic... spettacolari sui ... GdR ispirati a ... Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Sparire veramente ... nulla, per meditare ... arrivo imminente ... *Oblivion*.
Gioco preferito: *Thief III*

L'imbarazzo della scelta

A volte è davvero molto piacevole.

ERA prevedibile e lo sapevamo da parecchio tempo: questo autunno avremo solo l'imbarazzo della scelta nel decidere cosa installare sul nostro fido PC.

La parte del leone la fanno, come al solito, gli sparatutto in prima persona più blasonati e se, come è probabile, avete appena concluso i terrificanti livelli di *F.E.A.R.*, potete rispolverare Garand e Rail Gun per due eccellenti titoli come *Call of Duty 2* e *Quake 4*. Giocando a questo fantastico trittico, ci siamo resi conto di due cose: la prima è che, ormai, la "durata" di un FPS si attesta sulle dieci-dodici ore. Non possiamo esultare per questa abitudine ormai consolidata, ma, d'altra parte, la maggior quantità di dettaglio che pretendiamo di trovare nei "moderni" sparatutto in prima persona obbliga i team di programmazione dei giochi a ridurre l'estensione dei propri titoli per una semplice questione di tempi. È sufficiente guardare un'immagine di *COD 2* e confrontarla con primo capitolo per rendersi conto che anche solo i dettagli presenti su un singolo soldato, in un certo modo, giustificano la minor durata del gioco.

Il secondo aspetto, molto più positivo, è che questi tre FPS hanno ben poco in comune: certo, sono sparatutto 3D, ma non crediamo che finito uno, gli altri due siano abbastanza simili da venire a noia. I corridoi "posseduti" di *F.E.A.R.* non hanno quasi nulla in comune, nello spirito e nella tensione che trasmettono, con le rovine di Stalingrado o le basi Strogg, se non la concentrazione di divertimento e di "voglia di andare avanti". Quindi, se da un lato gli FPS attuali sono più corti dei loro "antenati", dall'altro sono molto più caratterizzati. Stesso divertimento, diverso campo da gioco, verrebbe da dire.

Il PC non è, però, solo FPS. A testimoniarlo, questo mese, c'è uno dei titoli più innovativi e riusciti degli ultimi 12 mesi, spuntato dallo splendido cilindro di Peter Molyneux, il quale dopo *Block & White 2* e la versione "migliorata" per PC di *Fable* non ha perso la voglia di stupire. *The Movies* è arrivato e gli aspiranti registi non hanno più alcuna scusa: riusciranno a costruire la loro Cinecittà e a girare i loro film in questo incredibile ed eclettico gestionale. Lo testimonia anche *Football Manager 2006*, che, come l'anno scorso, vi farà sedere sull'ambitissima panchina del miglior CT esistente e vi consentirà di conquistare, partita dopo partita, statistica dopo statistica, il massimo campionato.

Lo testimoniano anche *X-Men Legends II*, che porta nuovamente alla ribalta il mondo dei supereroi con un titolo particolarmente ben riuscito, e *World Racing 2*, arrivato quasi in sordina, ma capace di impressionare gli appassionati redazionali delle quattro ruote.

Forse, il titolo che più dimostra quanto il divertimento su PC non sia solo FPS è proprio uno sparatutto 3D in cui si spara poco. Due "menti", appartenenti ad ambienti diversi, hanno creato un gioco che, pur se lontano dalla perfezione, è un chiaro segnale di quanto può nascere dall'incontro riuscito tra cinema e videogame.

Peter Jackson, il geniale regista della saga de "Il Signore degli Anelli", e Michel Ancel, creatore di *Rayman* e *Beyond Good & Evil*, hanno dato vita a un FPS molto poco FPS. E visto che sia sulla versione CD, sia su quella DVD di GMC troverete il demo di *Peter Jackson's King Kong*, aspettiamo i vostri commenti sul Forum di GamesRadar!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 72


pag. 78


pag. 84



pag. 88


pag. 98



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco graditi.
Gioco preferito: *The Movies*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella nobile arte del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver.
Gioco preferito: *Juiced*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Edu[illegible] collaboratori nella [illegible] di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato.
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: prendere in giro chi gli procura il MMORPG perfetto parlando dei recenti accadimenti redazionali.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Serious Sam II*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare testi delle recensioni scritti in un dialetto del Kurdistan (versione arcaica) proprio quando siamo di corsa.
Gioco preferito: *Fahrenheit*



■ Il dettaglio delle uniformi e dei soldati, in generale, è splendido.



■ I vostri alleati vi daranno consigli e avvertimenti per tutto il gioco. Esistono più di 20.000 righe di dialogo!

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CALL OF DUTY 2

La Seconda Guerra Mondiale in grande stile!

ITALIANO

Call of Duty 2 sbarcherà sui vostri PC completamente tradotto in italiano, voci incluse. È un particolare importante, dato che i vostri commilitoni urleranno di continuo suggerimenti e avvertimenti su dove saranno piazzati i nemici.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, questo mese, troverete una sezione completa di un livello di *COD 2*, ambientata in un villaggio sulla costa africana che dovrete ripulire dalla presenza del nemico. Un ottimo assaggio di quanto vi aspetterà nel gioco completo!

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È impossibile non essere colmi di aspettative, caricando il primo livello del seguito di un gioco glorioso e intenso come *Call of Duty*.

Il titolo di Activision e Infinity Ward ha letteralmente rivoluzionato il genere degli FPS, e non solo quello degli sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, dimostrando quanto possano essere vicini videogiochi e cinema, grazie a sequenze memorabili che, prima di allora, erano solo nei sogni dei giocatori. Con ancora in mente le centinaia di reclute dell'Armata Rossa che assaltavano, dietro di noi, la sponda tedesca di Stalingrado, ci siamo preparati alla prima missione, ancora una volta in terra russa.

Dal primo *COD* a oggi sono passati giusto due anni. Per parafrasare un famoso astronauta statunitense, 24 mesi possono sembrare pochi nell'industria del cinema, ma sono un vero balzo in avanti per quella dei videogiochi, che ha visto arrivare due generazioni di schede video capaci di prodezze ormai davanti agli occhi di tutti, da *Doom 3* a *F.E.A.R.*

Nonostante ci attendessimo grandi cose da Infinity Ward, sin dai primi livelli siamo rimasti piacevolmente stupiti di fronte all'eccezionale resa grafica di *Call of Duty 2*. Ciò che colpisce di più sono sicuramente le ambientazioni all'esterno – quasi tutto il gioco sarà ambientato all'aperto – che sono sia enormi, sia estremamente dettagliate. Il livello russo, anche grazie alla realistica desolazione di Mosca e Stalingrado, è simile a quanto ci si potrebbe aspettare di vedere in un film. Non solo ogni superficie è abbondantemente ricoperta da Bump Mapping di ottima qualità, da Normal e Specular Mapping che creano l'illusione convincente di tridimensionalità, ma non vedrete quasi mai due oggetti "ripetersi" in modo anormale. Per esempio, le case russe sventrate dai bombardamenti sono piene di mobilio più o meno devastato, ma raramente troverete due quadri simili, o due tavoli con sopra gli stessi oggetti, in stanze vicine. Confrontati con le rovine della Stalingrado del primo capitolo, non sembrano trascorsi due anni, ma decenni. Quelli che erano poligoni spigolosi, quasi "tagliati" con l'accetta, sono divenuti edifici convincenti, soprattutto se potrete giocare in alta risoluzione e con un minimo di AntiAliasing attivato. Anche il dettaglio dei nemici e degli alleati è sorprendente. Il motore di gioco è in grado di caratterizzarli in modo impressionante, così che non siano mai perfettamente uguali tra loro; inoltre, difficilmente li vedrete muoversi all'unisono, ed è scongiurato l'effetto "ballerine di nuoto sincronizzato". Durante l'intera durata della sessione di gioco, abbiamo visto solo in un'occasione due tedeschi vicini lanciare la stessa granata con una "mossa" simile. Non solo i soldati di tutti gli eserciti sono ricoperti da uniformi realistiche e, come per gli scenari, prossime al fotorealismo, ma si spostano in modo incredibilmente verosimile. Si acquattano dietro i muri, saltano gli ostacoli, se colpiti barcollano per qualche secondo; addirittura, se feriti mortalmente, si trascinano per qualche metro e nel caso avvistino un nemico quando sono in fin di vita, gli sparano addosso con la pistola, tanto per vedere di portarsi dietro qualcuno come ultima azione su questa terra.

"Le animazioni sono realizzate a mano dagli artisti di Infinity Ward"

Avversari e alleati sono animati in modo fantastico: sembrerà un particolare un po' macabro, però, se il gioco risulta realistico, ciò è dovuto anche al fatto che i soldati di entrambi gli schieramenti, quando vengono colpiti da una raffica o saltano in aria per una granata, lo fanno in modo verosimile e con decine di animazioni diverse. Peraltro, non si tratta di ragdoll (ovvero, di un sistema fisico che simula i movimenti del corpo umano), ma di animazioni realizzate

HARDWARE NEL BUNKER DI ACTIVISION

Il nostro intrepido inviato ha dovuto affrontare i nugoli di tedeschi su tre fronti della Seconda Guerra Mondiale nel bunker predisposto da Activision per la recensione in anteprima. Di conseguenza, non è stato possibile sottoporre il gioco ai nostri test hardware. Tuttavia, possiamo dirvi che sul computer utilizzato per la recensione, un Pentium4 2,66 GHz con 1 GB di RAM e GeForce 6800 GT, si gustava il titolo in 1024x768 con AntiAliasing 2x. Per attivare l'AA 4x è stato necessario ridurre leggermente qualche dettaglio. Il gioco, d'altra parte, consente un elevato margine di ottimizzazione da parte dell'utente: potrete decidere di attivare i dettagli, le ombre, diversi livelli di AA, addirittura la permanenza dei "cadaveri" sul campo. Secondo gli stessi programmatori, *Call of Duty 2* è giocabile anche su PC molto meno potenti: la configurazione minima, con Pentium4 a 1,6 GHz con 512 MB di RAM e una GeForce4 (o scheda ATI analoga), consente di apprezzarlo decorosamente in 800x600.

SOLDATO VASILI IVANOVICH KOSLOV, FRONTE RUSSO '41-'43

Come nel titolo originale, nel gioco impersonerete soldati di tre nazioni impegnate nella Seconda Guerra Mondiale. Al contrario del primo *COD*, però, il secondo episodio segue un ordine cronologico. Le prime missioni si svolgeranno in terra di Russia, nel 1941, dove il prode Vasili dovrà prima partecipare alla difesa della madre patria a soli venti chilometri da Mosca, poi passare al contrattacco fino alla riconquista di Stalingrado. In sostanza, queste azioni si intersecano con quelle sovietiche del primo *COD*, che iniziava proprio con il sanguinoso e insensato assalto alla riva in mano tedesca del Volga. A dire il vero, le missioni russe sono ora un po' più simili a quelle di un normale FPS rispetto a quanto accadeva alla sfortunata recluta di *COD*, che era considerata semplicemente della carne da cannone. Vasili segue persino un minimo di addestramento e ha un'arma per andare a combattere contro i crucchi!



Lo sbarco in Normandia secondo *Call of Duty 2*. Questa volta, indosserete la divisa dei Ranger USA.

ALL'ASSALTO IN MULTIPLAYER

Seguendo la gloriosa tradizione del primo *Call of Duty*, che è stato in grado di riscuotere un buon successo nelle arene online nonostante avversari del calibro di *Day of Defeat* e di *Battlefield 1942*, anche il secondo episodio contiene una gustosa sezione multiplayer. Oltre alle solite modalità Cattura la bandiera e Deatmatch a squadre, troverete quella Search and Destroy. Quest'ultima, come in *CounterStrike*, mette due team uno contro l'altro, in uno scontro in cui, quando si viene eliminati, bisogna aspettare il "turno" successivo per ricominciare a giocare. La modalità Headquarter è un ibrido tra questa e la classica Team Deathmatch: i due schieramenti devono "preparare" un quartier generale e poi difenderlo. Se verrete uccisi dopo che il vostro QG sarà stato predisposto, dovrete attendere che questo venga distrutto (in modo che sia più semplice per i nemici attaccarlo) oppure che trascorrano due minuti, dopo di che, il gioco riprenderà normalmente.
Le mappe disponibili sono ben 13: alcune sono state create ex-novo, altre sono sezioni di quelle single player adattate per il multiplayer, mentre altre ancora sono state scelte tra le più giocate del primo *COD*, come l'indimenticabile stazione ferroviaria di Stalingrado!





Stalingrado con le sue scheletriche rovine. Ogni muro rimasto in piedi è una potenziale difesa per i tedeschi.

interamente "a mano" dagli artisti di Infinity Ward: secondo come un soldato viene colpito, il programma decide in che modo animare la sua "reazione". Abbiamo notato uomini correre e cadere falciati dai mitragliatori pesanti, oppure portarsi le mani al collo e crollare a terra o, ancora, sporgersi cautamente da dietro un muro.

Un paragrafo a parte merita la resa grafica del fumo. Già nell'espansione del primo *COD* avevamo rilevato un'ottima simulazione delle volute di fumo, ma in questo seguito tutto quello che è allo stato gassoso conquista letteralmente la qualità cinematografica. Non si tratta di un semplice "orpello" estetico: impiegare un fumogeno al momento giusto significherà la differenza tra la vita e la morte, dato che i nemici vi "vedono" (non "sanno" dove siete) e, con un po' di fumo dispiegato alla bisogna, impedirete che voi e la vostra squadra siate fatti a pezzi da una singola mitragliatrice. Se da "fuori" il fumo sembra vero, entrando in una "nube" l'effetto rimane splendidamente verosimile, soprattutto quando ne uscirete e, nello spazio di un metro o due, tornerete alla luce del sole (e sotto il fuoco nemico).

Purtroppo, in *COD 2* non esiste un vero motore fisico. Se sparerete a mattoni o mobili, questi non accenneranno a muoversi, né a danneggiarsi. Ciò è un peccato, dato che ormai siamo abituati a FPS in cui, aprendo il fuoco contro gli oggetti o facendo esplodere delle granate, ci si aspetta che si spostino. D'altra parte, è un difetto che ci sentiamo di considerare secondario: davanti a tanto splendore grafico, ed essendo costantemente in mezzo alla mischia, sarà difficile notare che un mattone non si muoverà quando colpito da un proiettile. Tuttavia, se possiamo esprimere un desiderio per un eventuale (speriamo certo!) terzo episodio, è quello di vedere sia un sistema fisico, sia la facoltà di distruggere e abbattere muri, porte e finestre. È tremendamente frustrante disporre di un lanciarazzi e non poterlo usare per polverizzare una parete di mattoni o una postazione dietro a dei cespugli o dei sacchi di sabbia; ancora più sconcertante è notare che le finestre non fanno una piega neanche di fronte a una raffica di MP40.

Allo stesso modo, siamo rimasti colpiti dal fatto che non esiste penetrazione delle superfici, quindi un barile di latta o una staccionata di legno offrono la stessa protezione di una parete di cemento armato.

CONOSCERE IL NEMICO
Se comprendete il tedesco, godrete di un bel vantaggio: anche i membri delle squadre nemiche, infatti, parleranno fra loro, scambiandosi suggerimenti e avvertimenti, ovviamente in lingua germanica. Di conseguenza, potrete intuire cosa staranno per fare gli uomini della Wehrmacht.


Le granate fumogene sono fondamentali per la sopravvivenza!



In diverse missioni, dovrete avvicinarvi ai tank nemici e farli saltare con le "bombe appiccicose".

SERGENTE JOHN DAVIS, '42-'44 E COMANDANTE DAVID WELSH, '43

Conclusa la prima missione (composta da tre sottolivelli diversi), verrà sbloccata la campagna inglese. Ciò significa che potrete decidere in un qualsiasi momento se affrontare le peripezie di John Davis, sergente dell'Ottava Armata, impegnato nella difficile impresa di fermare l'avanzata delle truppe dell'Asse in Egitto e poi passare al contrattacco, scacciando l'Afrika Korps dalle coste africane. Durante questa campagna, affronterete anche una missione a bordo di un tank Crusader, vestendo la divisa di David Welsh, comandante di carri armati dei Topi del Deserto al servizio di Sua Maestà Britannica.





Muri e porte possono saltare in aria solo durante le "sequenze" preparate ad arte da Infinity Ward. Queste "scenette" scriptate hanno letteralmente fatto la fortuna del primo titolo e, ancora una volta, ne vedrete decine in ogni livello. Infinity Ward ha dichiarato di averne inserite un numero cinque volte superiore rispetto a quello del primo *COD*, ma la geometria aperta dei livelli del nuovo titolo ha come effetto secondario che non potrete assistere a tutte, neppure rigiocando *COD 2* una seconda volta.

Gli sviluppatori di Infinity Ward, infatti, si sono spremuti per dare vita a livelli più aperti possibile. L'idea è stata quella di creare delle "aree" più o meno quadrate in cui il giocatore sia libero di scegliere come spostarsi, senza essere costretto a seguire un percorso stabilito a priori dal programmatore. Il risultato è che, quando dovrete conquistare la stazione di Stalingrado o una cittadina francese, non sarete tenuti a procedere lungo un "binario", ma riuscirete a muovervi come vorrete. E un minimo di esplorazione condurrà a soluzioni davvero interessanti.

Per esempio, se in fondo alla strada c'è un nido di MG42 che non pare a corto di munizioni, potete utilizzare la tattica dell'assalto, dato che alcuni dei vostri commilitoni saranno tanto fedeli da seguirvi anche incontro a morte certa, oppure prendere il fucile da cecchino e far saltare un po' di teste, così da avere un attimo di respiro prima di lanciarvi contro la postazione. Sarete liberi di lanciare qualche granata a frammentazione e sperare che una sfugga ai tedeschi, così come avrete modo di creare un muro di gas con le granate fumogene, per poi emergere come i cavalieri dell'Apocalisse dalle tenebre (gli uomini della Wehrmacht, però, non si faranno certo intimorire!). Ancora, potrete girare intorno al fianco della postazione e massacrare i nemici dal lato scoperto, oppure salendo sul tetto di un edificio senza che se ne accorgano. Una bella soddisfazione, ve lo garantiamo!

In sostanza, si riescono ad adottare le medesime tattiche presenti in *Brothers in Arms* di Ubisoft, senza però essere *costretti* a farlo. In *BIA*, se non attaccate la postazione dal lato, la morte è certa; in *COD 2* è una vostra scelta, una di quelle a vostra disposizione. La maggior parte dei livelli (azzardiamo, almeno un 70%) hanno una quantità non indifferente di strade secondarie, vicoli, tetti e appartamenti che potrete decidere di visitare o meno, in particolare quelli teatro di combattimenti cittadini (e sono la maggioranza). La libertà è ovviamente illusoria, dato che esisteranno sempre staccionate che non riuscirete a saltare, la carcassa di un carro posizionata in modo strategico alla fine della strada per "impedirvi" di uscire dal villaggio, o cose del genere – d'altra parte, non si può pretendere un gioco "infinito" (almeno per ora!).

Proprio in virtù di questa "libertà", potreste non vedere il soldato tedesco che prende fuoco e corre verso il nemico, oppure quello inglese dilaniato da una raffica da dietro una porta o quello americano

PIÙ REALE DEL REALE

Un plauso speciale va a Infinite Ward per gli effetti legati al fumo in tutti i suoi aspetti, sia quello delle granate fumogene, sia quello proveniente dai veicoli bruciati, senza dimenticare le volute di sabbia nel deserto. Il livello di realismo del fumo "made in *Call of Duty 2*" è davvero eccellente!

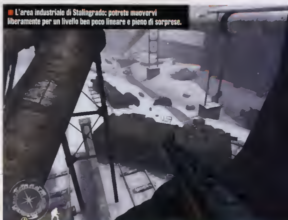
"Consigliamo di rigiocarlo un po' di volte"

"UN PO' PIOVE, UN PO' SMETTE..."

L'eccellente motore grafico di Infinity Ward permette di creare situazioni meteorologiche molto varie: per esempio, in Russia nevicherà spesso e volentieri, mentre nella Francia del 1944 pioverà di continuo. Inutile dire che l'effetto è davvero convincente. Per una volta, non abbiamo visto la neve cadere anche dentro gli edifici con il tetto, come invece capita spesso nei giochi che simulano effetti atmosferici come questi!

Nelle mappe multiplayer, i vostri alleati sono indicati da un'icona sospesa sopra la testa. I nemici, invece, dovrete notarli senza aiuti, e prima che vi sparino addosso!


Per liberare i sobborghi di Mosca dai tedeschi dovrete combattere casa per casa.


L'area industriale di Stalingrado: potrete muovervi liberamente per un livello ben poco lineare e pieno di sorprese.


Manca un indicatore della "salute": se verrete colpiti, i bordi dello schermo si coloreranno di rosso e dovrete ripararvi dietro un ostacolo per qualche secondo, così da recuperare.

CAPORALE BILL TAYLOR '44-'45

Infine, l'azione passa in Normandia, che è un passo quasi obbligatorio in un FPS che si rispetti ambientato in questa guerra, con l'assalto dei Ranger a Pointe du Hoc, reso celebre dalle memorabili sequenze de "Il Giorno più Lungo". La costa francese vedrà l'azione sia di John Davis, spedito insieme al resto dell'Ottava Armata a combattere le sacche di resistenza delle truppe veterane di Hitler intorno a Caen, sia del caporale Bill Taylor, del corpo dei Ranger USA, che seguiremo in tre diversi momenti dell'avanzata Alleata fino al confine tedesco.



che si inginocchia per portare aiuto a un ferito. Per questo motivo, consigliamo di rigiocare *COD 2* un po' di volte, dato che la prima, sotto l'intenso fuoco nemico e presi dal meraviglioso panorama, vi perderete sicuramente interi "spezzoni".

D'altra parte, *COD 2* non è certo lungo: al livello di difficoltà medio, la maggior parte dei giocatori lo completerà in 10/12 ore al massimo. Un difetto che perdoniamo volentieri, considerando che la maggior parte degli FPS degli ultimi due anni non offre più ore di divertimento. D'altra parte, la longevità non è data solo dalla quantità di ore necessarie a terminare un gioco, ma soprattutto dal fatto che il titolo in questione vi catturi abbastanza per gustarlo fino alla fine e, magari, per tentarvi una seconda volta. E vi assicuriamo che questo è il caso di *COD 2*.

Un difetto che, al contrario, siamo un po' più restii a perdonare è costituito dal sistema di salvataggio. Non esiste la facoltà di salvare liberamente, ma sarà il programma a mettere al sicuro automaticamente i vostri progressi, in diversi "punti" del gioco.
In generale, chi vi scrive è piuttosto critico nei confronti di tale trovata, dato che spesso dimostra la propria inflessibilità.

Va detto che i punti di salvataggio di *COD 2* sono tantissimi e, in caso di morte prematura, non dovrete ripercorrere più di trenta secondi o al massimo un minuto di gioco. Inoltre, per evitare che i giocatori impazzissero per trovare i famigerati medikit sparsi nel primo *COD*, in *COD 2* se verrete colpiti sarà sufficiente nascondervi per qualche secondo dietro un riparo lontano dal fuoco nemico, e recupererete interamente la vostra salute. Se, invece, continuerete a essere bersagliati dai proiettili degli avversari, non avrete speranze.

Questa novità rende il sistema di salvataggio automatico un po' meno doloroso: non capiterà che il salvataggio venga effettuato quando avrete 10 punti ferita su 100, mentre un cecchino vi starà tirando addosso! Tuttavia, dobbiamo avvisarvi che, in alcuni punti del gioco, potrebbe succedere di dover rifare spesso una stessa porzione del livello, perché il punto di salvataggio non sarà proprio dietro l'angolo. Inoltre, dato che i livelli sono molto "aperti", il punto di salvataggio previsto dai programmatori potrebbe trovarsi, per esempio, davanti alla casa in mano ai "crucchi", invece che dietro.
Di conseguenza, se vedete che il gioco non salva per troppo tempo, provate una strada diversa. Rimaniamo convinti che il sistema di quicksave sarebbe stato migliore, ma così com'è non si dimostra frustrante quanto in altri casi.

Dato che *COD 2* non dura molte ore, i giocatori più esperti potrebbero essere tentati dall'affrontarlo a un livello di difficoltà superiore alla media. In questo caso, è più facile morire e ci è sembrato di vedere un numero maggiore di nemici, e ciò significa, invariabilmente, che dovrete ricaricare più spesso a causa di un trapasso violento. Ai livelli di difficoltà più elevata abbiamo notato diverse situazioni in cui avremmo davvero voluto salvare, magari dopo aver conquistato un appartamento particolarmente ben difeso o dopo una lotta all'ultimo sangue contro un nugolo di tedeschi. Pazienza.

L'Intelligenza Artificiale, d'altra parte, è decisamente di buon livello. I nemici adottano tattiche di squadra, anche se un po' basilari, in cui tentano di farvi abbassare la testa con il fuoco dei mitragliatori, per poi arrivarvi sul fianco. In generale, però, sono abbastanza sulla difensiva, lasciando a voi e ai vostri alleati l'iniziativa. Questo vuol dire che non riuscirete a "fregarli" facilmente, ma

UN VERO ATLETA
Quante volte, giocando a un FPS, di fronte a un ridicolo muretto o a una staccionata alta meno di un metro, vi siete chiesti come mai il vostro muscoloso marine dello spazio/avventuriero su un'isola deserta/membro delle forze speciali non era in grado di compiere un balzo così semplice? Beh, in *COD2* potrete saltare con una certa indifferenza tutti gli ostacoli di questo tipo. Sacchi di sabbia e muri non vi faranno più paura!

COME FARE MALE AL NEMICO

In *Call of Duty 2* troverete l'arsenale che, più o meno, vi attendereste in un buon FPS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Le armi sono divise in categorie, che nel multiplayer definiscono le diverse "classi" selezionabili. Solo nel multiplayer, ogni fazione avrà a disposizione un fucile a pompa, che in realtà nel secondo conflitto non fu praticamente utilizzato. Ma nel multi è divertentissimo!

Fucili
Poteva mancare il Garand M1? Troverete anche la Carabina M1A1, un po' più evoluta del primo. Il Kar 98 è il fucile tedesco.

Mitra
Tra questi, l'immancabile Thompson americano, lo Sten inglese e l'MP40 tedesco. Il migliore, a nostro avviso, è il PPS 42 dei russi.

Fucili di precisione
Lo Springfield americano e il Kar98 tedesco. Gli inglesi possono averlo solo in multiplayer. I russi hanno il Mosin Nagant con ottica di precisione.

Mitra pesanti
Il BAR americano, l'eccezionale MP44 e il Bren LMG inglese sono le armi in assoluto più potenti del gioco. Il PPSh russo è imbattibile per numero di proiettili nel caricatore.

"Vi garantisce un posto in prima fila nelle sue 27 missioni"

anche che non vi sorprenderanno come gli abilissimi corpi speciali di *F.E.A.R.* di Monolith. Tendenzialmente, poi, sarete visti dal nemico come i "registi" dell'azione, e gli avversari cercheranno di sparare sempre contro di voi, anche se la minaccia più pericolosa sarà rappresentata da un altro soldato alleato. In generale, non guasta sentirsi al centro dell'attenzione, ma spiare una postazione di MG42 da una finestra senza nemmeno aprire il fuoco e vedere il tedesco che molla la mitragliatrice e vi spara addosso, mentre un altro americano o russo lo sta bersagliando con uno Sten o un PPSh è un po' poco realistico. Infine, i crucchi hanno la tendenza a saltare sulle loro stesse granate, nelle situazioni più concitate. C'è da sottolineare che le bombe a mano sono particolarmente insidiose, al punto che - probabilmente - saranno la prima causa delle "morti" che subirete: Infinity Ward ha pensato addirittura di inserire un indicatore per segnalare la presenza nelle vicinanze di granate innescate!

Quasi niente da dire, invece, sulla I.A. dei vostri alleati, che sono molto attivi, anzi, reattivi. Non solo sono in grado di evitare senza problemi le minacce più evidenti, quali nidi di mitragliatrici o avversari in una buona posizione difensiva, ma per tutto il tempo del gioco (non sarete mai soli, in *COD 2* giocherete sempre in squadra) urleranno consigli e avvisi. Se udrete un vostro compagno d'arme strillare: "MG42 nella finestra a sinistra!", la mitragliatrice sarà esattamente dove avrà detto. Tali avvertimenti sono praticamente continui, soprattutto nelle mappe in cui bisognerà ripulire una zona dalla presenza del nemico, oppure difendere una posizione. Infinity Ward ha dichiarato di aver inserito quasi ventimila frasi diverse di questo tipo, quindi non stupitevi se sentirete frasi come: "Nemici dietro la pila di rottami"!

Unendo la libertà concessa dal sistema di gioco e l'ampiezza delle mappe all'Intelligenza Artificiale che, pur se non perfetta, è comunque all'altezza della situazione, il giocatore potrebbe aver paura di perdere il ruolo "centrale" di regista dell'azione: beh, non dovrete preoccuparvi.

In *COD 2* non potrete stare fermi all'inizio del livello e aspettare che gli alleati facciano tutto il lavoro "sporco". In primo luogo, alcuni compiti "speciali" spetteranno solo a voi, come far fuori i tank con le "bombe appiccicose" o eliminare un cecchino o un nido di mitragliatrici particolarmente fastidiosi. Inoltre, i nemici continueranno a effettuare il "respawn" (in pratica, ne salteranno sempre fuori di nuovi, da dietro la vostra linea di vista), quindi i vostri compagni non riusciranno materialmente a ucciderli tutti. Dovrete essere voi a condurre l'assalto (o la difesa) principale e a mettere fuori gioco gli uomini della Wehrmacht, che smetteranno di riprodursi in un punto della mappa solo quando questa verrà considerata "persa". Questo sistema è splendido e vi farà sentire sempre al centro dell'azione. Il vostro superiore, normalmente,



Gli "88" dei crucchi sono sempre una minaccia imponente: spesso dovrete metterli fuori combattimento, a volte potrete persino utilizzarli contro i nemici!


Il livello a bordo del Crusader, il tank britannico, è immediato e divertente.

L'animazione dei soldati, sia nemici sia alleati, è a dir poco eccellente: e sono tutte animazioni realizzate "a mano"!


I villaggi nordafricani sono ricchi di passaggi secondari e vicoli alternativi. Un po' di esplorazione porta a grandi risultati!

Non manca il fucile di precisione: trattenete il respiro per qualche secondo per prendere più efficacemente la mira.

Le trincee tedesche sopra la costa della Normandia saranno teatro di uno dei migliori livelli di *COD 2*.

Le "scenette" scriptate sono onnipresenti. A volte potreste perdervele, data la libertà di movimento garantita nella maggior parte dei livelli.

Le esplosioni fanno letteralmente "saltare in aria" amici e nemici.

Potrete "saltare" la maggior parte degli ostacoli più bassi di un metro.

vi urlerà degli ordini, un modo brusco per indicarvi cosa dovrete fare, e i commilitoni rimarranno in zona, fornendovi un certo supporto e attirando parte del fuoco, ma non risolveranno da soli la situazione. D'altra parte, anche i vostri compagni d'arme verranno respawnati, quindi lo scontro è in un certo modo equilibrato!

Nelle due dozzine abbondanti di missioni, affronterete essenzialmente mappe in cui sarete impegnati ad assaltare una posizione e altre in cui dovrete difenderla. In passato, sia in *COD*, sia in *Medal of Honor* (e soprattutto nelle sue espansioni), le missioni difensive si dimostravano un po' noiose e poco realistiche: in una che è rimasta impressa a fuoco nella nostra memoria, era necessario difendere una cascina dall'assalto di una trentina di panzer! Se i generali di Hitler avessero avuto tanti tank, l'invasione alleata non avrebbe dato gli effetti sperati.

In *COD 2* la situazione è ben diversa e anche le posizioni più ambite dal nemico subiranno un assalto che non sarà mai ridicolmente sproporzionato. Qualche missione, invece, è a tema: per esempio, dovrete riparare un cavo telefonico, come ne "Il Nemico alle Porte", oppure sfuggire a un'imboscata dei tedeschi. Per fortuna, i livelli in cui dovrete fare da passeggero mentre un altro soldato sarà alla guida sono ridotti a brevissime sequenze. Molto piacevoli, invece, sono i due interi livelli a bordo del carro armato del comandate David Welsh, anche se un po' troppo guidati – è un peccato che non esista una versione a più giocatori nel comparto multiplayer! Allontanarsi dal "grosso" delle truppe britanniche significherà morte quasi certa, anche se c'è da dire che quella era la tattica impiegata contro i panzer teutonici, meno mobili, ma meglio corazzati. Non troverete nemmeno le missioni in cui "proteggere" uno o più soldati: la vostra squadra potrà anche essere spazzata via, ma non incapperete nel Game Over per questo (come, invece, accadrà se sparerete contro un vostro alleato, commissari politici inclusi).

Call of Duty 2 mantiene le promesse. Non solo vi garantisce un posto in prima fila nelle sue 27 missioni, ma riesce a farvi sentire i veri protagonisti dell'azione per tutta la sua durata. Nelle dieci ore che impiegherete a completarlo, vedrete il conflitto prendere vita intorno a voi come in un film, anzi, *meglio* che in un film, dato che deciderete attimo dopo attimo cosa fare e dove dirigervi. In mezzo ai combattimenti, correrete il serio pericolo di perdervi la quantità colossale di dettagli curati nei particolari da Infinity Ward: il soldato russo che spara dicendo: "Questo per Valentina", o il commilitone inglese che passa con una cassa di birra dopo aver eliminato l'ultimo tedesco, o quello americano che lancia un razzo per sventrare un edificio.

Correrete persino il rischio di dimenticarvi quanto sia inusuale per un FPS, o qualsiasi altro gioco su PC, creare un palco così grande intorno a voi, animato da decine di militari alleati e nemici che si muovono e combattono come farebbero, più o meno, nella realtà. Forse, nel passaggio dal primo al secondo episodio, la saga di *Call of Duty* ha perso qualche lampo di narrazione epica. Avremmo desiderato vedere molti più soldati americani sotto Pointe du Hoc o uomini con la stella rossa per gli edifici di Stalingrado; tuttavia, lo spirito c'è tutto (quicksave a parte) e dovete aspettarvi altre dieci splendide, indimenticabili e divertentissime ore di gioco.

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

***F.E.A.R.*, Ott 05, 9**
Nello splendido e pauroso FPS di Monolith troverete squadre nemiche ancora più intelligenti che in *COD 2*.

***Far Cry*, Feb 04, 9**
Lo sparatutto di Crytek è insuperato sotto molti aspetti, come quello della longevità.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Infinity Ward** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.callofduty.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Atmosfera molto evocativa
- I.A. e comportamento dei soldati realistici
- Grafica a livello cinematografico, all'aperto

- Scelte poco logiche, come la mancanza di quicksave
- 10 ore di gioco sono pochine, anche se intense
- I nemici riappaiono un po' troppo spesso

***Call of Duty 2* è un seguito splendido, per una saga che, ormai, è a dir poco epica. La nuova ambientazione nel deserto è la ciliegina sulla torta, mentre la mancanza di quicksave è un difetto sensibile ma, in fondo, perdonabile.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DI SQUADRA	NOVITÀ RISPETTO A *COD*
9	8	8	7	8	8

Lo sbarco sul pianeta Stroggos non è andato come previsto e i nostri commilitoni sono in difficoltà.



Prepariamoci a sudare: alcuni dei boss con cui ci scontreremo saranno giganteschi.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

QUAKE 4

Quake si rifà il trucco e si presenta al nuovo millennio: splendido fumo o gustoso arrosto?

ITALIANO

Nel nostro Paese, *Quake 4* è arrivato sugli scaffali dei negozi completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda i testi a schermo, sia nel doppiaggio delle voci utilizzate per i dialoghi con i nostri compagni e per le comunicazioni via radio. La qualità del parlato è molto buona, anche se, giocando online, fa un po' effetto sentire "Impressionante" invece del classico e indimenticabile "Impressive".

GIUNGE, infine, il momento di cercare qualcosa di solido cui aggrapparsi. Il terremoto più famoso della storia dei videogiochi è finalmente pronto a vivere la sua quarta incarnazione: *Quake 4*, Signore e Signori, un nuovo capitolo in quella che, forse, è la serie più apprezzata del ricco carnet di id Software.

Mentre *Doom* può contare sull'affascinante aura da "mito del passato", rinfrescata solo in tempi recenti da *Doom 3*, *Quake* ha seguito un'evoluzione assai più lineare, mantenendo con maggiore costanza i contatti con i suoi amanti fedeli e rappresentando, al contempo, una palestra importantissima per sperimentare e proporre al pubblico nuove idee e modi di concepire il videogioco d'azione. Un'evoluzione partita dalle sperimentazioni 3D di *Quake* (uno dei primi titoli capaci di mostrare cos'era possibile ottenere con un motore grafico in grado di rappresentare realmente ambienti a tre dimensioni, senza ricorrere ai "trucchetti" di *Doom*), fino a giungere al coraggioso *Quake 3 Arena*, vera e propria scommessa che vide id Software dedicare gli immensi sforzi necessari alla creazione di un nuovo e meraviglioso motore grafico a un progetto pensato esclusivamente per il mercato emergente – ma ancora di nicchia – del multiplayer online.

Guardando i risultati ottenuti con il "senno di poi", ci sentiamo oggi di affermare che, a dispetto di chi sostiene che id Software sappia creare solamente demo tecnologici per i suoi motori grafici, il team texano ha saputo rischiare, innovare, precorrere i tempi (*Wolfenstein 3-D* in shareware è un altro esempio, ed era il 1992!) e fornire alla comunità degli sviluppatori strumenti meravigliosi da sfruttare nei modi più disparati.

RITORNO AL PASSATO

L'attesa per il quarto episodio di *Quake*, viste le premesse, non poteva che essere altissima, nonostante la consapevolezza che sarebbero stati altri, nella fattispecie Raven Software,

> **"Il leitmotiv di *Quake 4* è azione, azione e ancora azione"**

a occuparsi dello sviluppo. In *Quake 4*, tra l'altro, ci si aspettava di ritrovare il dinamismo che l'ultimo prodotto di id Software, *Doom 3*, sembrava avere perduto, qualche idea nuova di zecca e quelle caratteristiche che siamo ormai abituati a vedere in uno sparatutto del nuovo millennio.

Quake 4, a differenza del suo diretto predecessore, è un gioco completo, costituito da una modalità single player da vivere tutta d'un fiato e dal ritorno in forze delle arene multigiocatore, che vedono *Quake 3 Arena* sorprendentemente ancora in salute, a sei anni dalla pubblicazione. La trama principale riprende il filo interrotto al termine di *Quake 2*, introducendo la figura di Matthew Kane, il classico soldato "muto, ma ricco di carisma" e famoso suo malgrado tra i commilitoni impegnati nel sanguinoso conflitto contro gli Strogg. Proprio Kane è il nostro alter ego, il personaggio attraverso il quale torneremo a utilizzare armi storiche come la Nail Gun o l'imprescindibile Rail Gun (forse una delle armi migliori mai realizzate per un videogioco) e a rivivere per l'ennesima volta un'avventura improntata essenzialmente all'azione.

Già, perché il leitmotiv di *Quake 4* è proprio questo: azione, azione e ancora azione. Il concetto di base è il "se si muove, stendilo" che da sempre contraddistingue la serie, a dispetto delle evoluzioni che il genere degli sparatutto ha vissuto negli ultimi anni. In *Quake 4* si avanza, si scoprono i nemici, si spara e si schivano i colpi: non esiste la necessità di nascondersi troppo a lungo

STRATEGIE D'ATTACCO

Sebbene *Quake 4* proponga per lunghi tratti nemici molto simili tra loro, avanzando nelle missioni incontreremo minacce sempre più potenti, da affrontare con un minimo di criterio. Non tutti gli avversari, infatti, possono essere eliminati sparando alla cieca con la prima arma che capita: in alcuni casi, è preferibile sfruttare il danno prolungato della Lightning Gun rispetto al colpo singolo del Rail Gun; in altre situazioni, il tempismo è fondamentale, dunque è consigliabile affidarsi a un'arma capace di procurare un danno più immediato. Inoltre, i "target box" dei nemici sono stati molto raffinati e, sebbene sia impossibile "smembrare" gli Strogg con colpi diretti agli arti, il danno procurato varia in maniera consistente secondo la zona poligonale che andremo a colpire.

Per aver ragione di questo Strogg dovremo attendere che abbassi lo scudo... o colpirlo di rimbalzo con le granate!



FOSFORO? NON SERVE

Quake 4 non propone enigmi degni di nota, limitandosi a chiederci di interagire con alcuni pannelli di controllo allo scopo di attivare porte oppure oggetti particolari. Solitamente, tutto quello che dobbiamo fare è trovare il terminale touch-screen apposito (nella maggior parte dei casi, collocato nelle immediate vicinanze della porta o dell'oggetto da attivare) e interagire con esso attraverso un semplice clic del mouse. Solo in sporadici casi viene imposto un po' di ragionamento in più, ma anche in tali eventualità gli "enigmi" si dimostrano estremamente semplificati.



Uno degli enigmi più... evoluti. Si risolve in una manciata di secondi.

I PESI MASSIMI DEGLI STROGG

Non può esistere un gioco d'azione senza i classici boss di fine livello. *Quake 4* è particolarmente generoso in questo settore: i ragni meccanici di stazza ciclopica e gli Strogg sovrappeso dotati di lanciarazzi diventano ben presto delle minuzie, in confronto alle pantagrueliche dimensioni di alcuni dei nemici più pericolosi, che ci impegneranno molto seriamente fino a quando non scopriremo il loro punto debole. Quando ci troveremo di fronte a un boss, verrà disegnata sullo schermo la sua barra di energia, che dovremo ovviamente portare a zero per vincere lo scontro. Attenzione, però: in alcuni casi, i nemici saranno in grado di sfruttare le strutture della base aliena per "ricaricarsi".
Sarà importante, quindi, affrontare ogni scontro con la giusta strategia.



Fin dai primi momenti del gioco, prenderemo confidenza con nemici di tutto rispetto...



... ma quelli veramente "massicci" li incontreremo solo nei livelli più avanzati.



L'Intelligenza Artificiale dei nostri compagni è molto efficace: si coprono a vicenda e sparano maledettamente bene!



Mitragliatore e Blaster offrono la possibilità di illuminare le zone più buie. La torcia non si scarica mai.



o di ricorrere a un approccio "stealth" (è addirittura assente la possibilità di sporgersi dagli angoli) e non esistono praticamente enigmi degni di questo nome. Ogni stanza deve sostanzialmente essere ripulita dai nemici, la strada è sempre perfettamente delineata di fronte al giocatore e, al massimo, è necessario spostarsi di pochi metri per trovare il pannello di controllo che consente di aprire una porta chiusa o il tasto che causa l'attivazione di un particolare meccanismo.

In effetti, sono sufficienti pochi istanti per padroneggiare *Quake 4* e ritrovarsi nelle dinamiche frenetiche della serie: giusto il tempo di impostare la rapidità del mouse e di memorizzare la corrispondenza tra i tasti numerici e le varie armi, e ci si può lanciare tra i livelli del gioco, come se in realtà non avessimo mai smesso di giocare a un qualsiasi capitolo della saga.

A PIEDI O SUI MEZZI... MA IN COMPAGNIA!

L'avventura in single player ci catapulta senza troppi preamboli nell'azione, lasciando ai commenti dei vari commilitoni il compito di disegnare lo sfondo su cui si svolgono gli eventi. In realtà, ben poca enfasi viene posta sulle motivazioni che ci spingono al combattimento. La trama è, di fatto, appena accennata e non sono mai veramente chiari i motivi per cui Kane è un personaggio "in vista" nelle file della confederazione terrestre. Quella di *Quake*, comunque, non è mai stata una serie particolarmente narrativa e, in fondo, nemmeno questo nuovo capitolo tradisce la sostanza del gioco, fatta di combattimenti frenetici senza soluzione di continuità, con la novità che, questa volta, conteremo su qualche aiuto in più da parte dei componenti della Rhino Squad, di cui il protagonista fa parte, e delle altre squadre d'assalto.

L'Intelligenza Artificiale che governa i movimenti dei nostri compagni è particolarmente efficiente, al punto che, in alcuni casi, è possibile disporsi nelle retrovie e lasciare che siano altri a "ripulire" la strada per noi. I soldati della Rhino Squad sono praticamente indistruttibili e, in generale, non si corre nemmeno il rischio di danneggiarli per sbaglio, vista l'impossibilità di aprire il fuoco quando il mirino è puntato su un commilitone.

In determinate situazioni, però, ci troveremo a scortare alcune delle unità speciali che fanno parte di ogni squadra; in quei casi, bisognerà fare un po' più di attenzione, perché la morte del militare affidato alle nostre cure comporterà inevitabilmente il Game Over. Si tratta di medici o di tecnici, i cui servizi sono necessari in zone molto avanzate delle strutture aliene: loro compito sarà di aprire porte, intrufolarsi in sistemi di difesa, disinnescare mine oppure semplicemente di curare qualche soldato ferito. Il vantaggio è che potremo noi stessi godere della presenza di tali personaggi, sfruttando la loro capacità di curare in qualsiasi momento le nostre ferite e di ricaricare scudi e armature ormai compromessi.

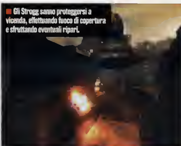
QUAKE E LE DIMISSIONI

L'avvento del primo *Quake* ha causato veri e propri sconquassi: per esempio, due dipendenti di Microsoft vennero talmente colpiti dalla creatura di John Carmack e George Romero da intravedere tra i poligoni e le texture di questo meraviglioso gioco il futuro dell'intrattenimento interattivo. I due decisero, così, di rassegnare le proprie dimissioni e di fondare un team di sviluppo tutto nuovo. I loro nomi? Gabe Newell e Mike Harrington, i creatori di Valve Software. Grazie, *Quake*!

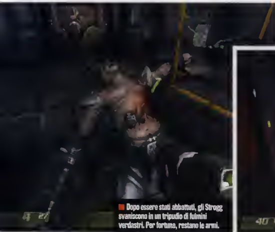
TI CAMBIO I CONNOTATI

Non è un segreto che, a un terzo circa del gioco, il protagonista Matthew Kane subisca - suo malgrado, ovviamente - una... piccola trasformazione. Raven e id Software hanno comunicato questa caratteristica con grande anticipo, ma ciò che non sapevamo era "come" la trasformazione di Kane in uno Strogg avrebbe influenzato la giocabilità. Purtroppo, abbiamo sperimentato che i cambiamenti sono a dir poco risibili: vengono aumentate la dotazione di energia e la potenza degli scudi di 25 punti ciascuna, il protagonista diventa leggermente più rapido e può comprendere le scritte nella lingua degli Strogg. Le novità, in pratica, finiscono qui, e anzi la "stroggizzazione" di Kane diventa, in fondo, il pretesto per fargli affrontare in solitaria interi livelli del gioco. I sensori di sicurezza delle installazioni Strogg non lo respingono, in quanto lo riconoscono come "uno di loro"... una soluzione facile per giustificare l'assenza delle squadre d'assalto nelle zone più avanzate.


Dopo la trasformazione, Kane può comprendere la particolare scrittura degli Strogg. Curiosamente, solo la scritta sul monitor interattivo è comprensibile...


Gli Strogg sanno proteggersi a vicenda, effettuando fuoco di copertura e sfruttando eventuali ripari.


A piedi e all'aperto: una situazione piuttosto rara nell'avventura single player di *Quake 4*.


Dopo essere stati abbattuti, gli Strogg svaniscono in un tripudio di fulmini verdastri. Per fortuna, restano le armi.


I tecnici possono aiutarci ripristinando l'efficienza della nostra armatura.

LA FILOSOFIA MULTIPLAYER

Raven Software propone un approccio "classico" anche alle modalità multigiocatore. Non che questo rappresenti per forza di cose un difetto, ma realizzare una componente multiplayer sostanzialmente identica (filosoficamente e tecnicamente) a quanto visto in *Quake 3 Arena* non può che deludere chi si aspettava qualcosa di nuovo. Nessun mezzo da guidare, quindi, né grossa enfasi posta sul gioco di squadra: *Quake 4* ripropone un'esperienza impemiata sul singolo e sulla sua capacità di fraggare gli avversari, poco importa che lo faccia per se stesso o per contribuire a un punteggio comune.
Le mappe sono, di fatto, dei remake di quelle più amate dai fragger di tutto il mondo: sono state rinfrescate alcune delle storiche arene di *Quake 2* e *Quake 3 Arena* su cui impegnarsi nelle modalità Tourney, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag e Arena Capture the Flag. Infine, con l'unica eccezione delle granate (ora capaci di "rimbalzare" sui jump pad e di venire teletrasportate) e della possibilità di zoomare con alcune armi, anche l'arsenale resta pressoché identico rispetto a quanto sperimentato in *Quake 3 Arena*.


La mappa "volante" di Xaero come abbiamo imparato a conoscerla in *Quake 3 Arena*...


... e come la ritroviamo in *Quake 4*: è identica, eccezion fatta per la Dark Matter Gun al posto del BFG.

Altra novità annunciata e regolarmente presente nella versione completa del gioco è la presenza di mezzi piuttosto diversificati, che ci vedranno protagonisti di sparatorie forsennate, talvolta da postazioni fisse, oppure tramite il controllo diretto sul mezzo a bordo del quale ci staremo muovendo.

CIAMBELLE SENZA BUCO

Insomma, *Quake 4* parrebbe avere le carte in regola per offrire un'esperienza single player variegata e di altissimo livello. Eppure, nell'amalgamare tutte le idee disponibili, Raven Software e id Software (che ha supervisionato da vicino il progetto, ovviamente) sembrano aver perso qualcosa per strada.

Avvicinando *Quake 4* al livello di difficoltà predefinito ci si accorge, ben presto, di come le istruzioni di Intelligenza Artificiale che governano i nemici, seppure abbondantemente sopra la media, non siano in effetti all'altezza dei più raffinati esponenti di questo genere: gli Strogg schivano i colpi, si difendono a vicenda e tendono a sfruttare le "coperture" a loro vantaggio, ma per oltre metà gioco il livello di sfida non è affatto fiaccante.

Si ha l'impressione che sia stata adottata una curva di difficoltà particolarmente dolce, che però tende a evidenziare la ripetitività di fondo delle sequenze, sensazione aggravata dall'assoluta linearità dei livelli e dall'assenza totale di interazione con le strutture che li compongono. Come in *Doom 3*, attraverso vetri indistruttibili si intuiscono strade che non possono, però, essere raggiunte; le porte chiuse restano tali; la direzione da seguire è sempre e comunque una e non si assiste all'utilizzo di routine fisiche degne di questo nome, eccezion fatta per alcuni inutili contenitori e scatoloni che si trovano sparsi in un paio di stanze appena. Niente enigmi da risolvere sfruttando il motore fisico del gioco, quindi, ma solo una lunga sequenza di stanze e corridoi a separarci dall'obiettivo finale del livello.

> "Come in *Doom 3*, la direzione da seguire è sempre unica"

Il problema è che la linearità e la semplicità descritte poc'anzi tagliano le gambe anche alla maggior parte delle sequenze a bordo dei mezzi, realizzate per "spezzare" l'azione proponendo impostazioni differenti, ma che nella sostanza non riescono ad appagare pienamente. Nella maggior parte dei casi, ci si trova ad affrontare un clone ultra-pompato del vecchio *Operation Wolf*, con il nostro protagonista impegnato a eliminare ondate di nemici sfruttando un mitragliatore fisso senza la facoltà di influenzare in alcun modo il movimento del mezzo su cui si trova.

Avanzando nel gioco, si trovano sezioni "guidate" maggiormente interattive e almeno una di queste rappresenta una sfida degna di questo nome. In generale, però, la potenza di fuoco a nostra disposizione è

NON C'È TEMPO PER SBIRCIARE
Nemmeno in *Quake 4* troviamo l'ormai consueta possibilità di inclinare lo sguardo per sbirciare da dietro un angolo, una delle caratteristiche più comuni degli sparatutto moderni. Il dinamismo del gioco, però, rende tale mancanza meno grave rispetto a quanto sperimentato in *Doom 3*, pur se in alcuni casi fare capolino da un angolo sicuro sarebbe risultato comodo...

L'ARSENALE DI *QUAKE 4*

Quello che fa la differenza tra uno sparatutto esaltante e uno mediocre è, senza dubbio, la dotazione di strumenti d'offesa che viene messa a disposizione. *Quake 4* ha il vantaggio di partire da una base eccellente, sviluppata nel corso degli anni nei vari capitoli della fortunata saga di id Software. Vediamo nel dettaglio i "gingilli" con cui potremo rispedire gli Strogg là da dove sono venuti...



BLASTER
L'arma di base del gioco non è particolarmente potente, ma può essere "caricata" così da renderla più efficace. È dotata di torcia per illuminare gli angoli più bui, ma dimenticherete piuttosto in fretta di averla a disposizione.



MACHINE GUN
L'arma che vi accompagnerà durante la prima parte dell'avventura e a ogni respawn nelle arene multiplayer. È rapida, dotata di zoom e capace di fare danni piuttosto interessanti, a dispetto del look "leggero". È completa di torcia elettrica.



SHOTGUN
Il fucile a pompa è una delle armi più potenti del gioco: da distanza ravvicinata non lascia scampo ed è anche sorprendentemente rapido sui colpi a ripetizione. È potenziabile con un caricatore più ampio (fino a 10 colpi), che successivamente può essere caricato in un colpo solo, invece di inserire le cartucce una a una.



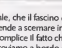
HYPERBLASTER
L'erede della Plasma Gun è abbastanza efficace anche negli scontri da media distanza, a patto di mirare con efficacia al bersaglio. Permette di disegnare traiettorie da biliardo, facendo rimbalzare i colpi su muri e pavimenti.



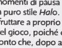
GRENADE LAUNCHER
Il lanciagranate ha subito qualche piccolo ritocco. Ora la parabola è meno arcuata e, in generale, le granate atterrano più vicine, ma in multiplayer vengono teletrasportate: fraggare un avversario che scappa a gambe levate in questo modo è gustosissimo!



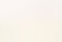
NAIL GUN
La "sparachiodi" è una delle armi più esaltanti del lotto: impiega un po' a mettersi in moto, ma una volta che comincia a sparare, vomita una quantitativo tale di colpi, da devastare qualsiasi nemico. Grazie ai potenziamenti, riceve durante il gioco la capacità di "bloccare" un avversario, che viene così raggiunto dai colpi anche se la mira è imperfetta.



ROCKET LAUNCHER
Sempre spettacolare il lanciarazzi, un vero e proprio marchio di fabbrica di *Quake*. I tre razzi contenuti nel caricatore vengono sparati con grande rapidità, e anche la ricarica è particolarmente efficiente. Non dubitiamo che diventerà, insieme alla Rail Gun, l'arma preferita dei fraggatori via Internet.



RAIL GUN
L'arma più spettacolare mai creata torna in duplice veste: poco utile, in realtà, nella modalità single player (ce l'aspettavamo assai più dolorosa!), è invece fondamentale nelle grandi arene multigiocatore, dove i cecchini più abili possono sfruttarla per spettacolari frag volanti, senza nemmeno il bisogno di utilizzare lo zoom.



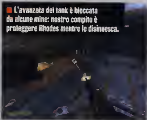
LIGHTNING GUN
Anche questa volta, lo "sparafulmini" di *Quake* è più folcloristico che utile: solo in alcuni casi ci siamo trovati a impiegarlo con profitto, specialmente dopo l'espansione che consente al fucile di concatenare più bersagli con un unico raggio elettrico. In generale, però, non è un'arma che vi troverete a utilizzare spesso, se non per mancanza di munizioni.

DARK MATTER GUN
La novità di *Quake 4* è un fucile che spara bolle di materia oscura, capaci di risucchiare l'energia da tutti i corpi che attraversa prima di esplodere in un fragoroso boato. Una sorta di smart-bomb da utilizzare con attenzione, poiché le munizioni scarseggiano e le operazioni di ricarica e fuoco sono molto lente. Per questo, non è sempre indicata in multiplayer.

TI PROTEGGO IO!

La presenza di medici e tecnici nei ranghi delle squadre d'assalto rende spesso necessario impegnarsi in missioni "di scorta". Capiterà, infatti, che a un tecnico venga richiesto di raggiungere un particolare centro di controllo all'interno di un livello, o che debba impegnarsi a rimuovere ostacoli sul nostro cammino. In questi casi, verremo tramutati in "chioccia" e dovremo fare in modo che il nostro compagno giunga a destinazione sano e salvo, pena il Game Over. Per fortuna, i personaggi che dovremo scortare saranno anch'essi soldati, capaci di difendersi da soli e di offrire un supporto tutt'altro che trascurabile durante le sparatorie più accese.


Spesso i tecnici, una volta raggiunta la destinazione finale, vanno abbandonati al loro destino.


L'avanzata del tank è bloccata da alcune mine: nostro compito è proteggere Rhodes mentre le disinnesca.


L'infuriare della battaglia rende instabili le strutture della base Strogg. Attenzione a non mettere i piedi in fallo!

tale, che il fascino di questi particolari livelli tende a scemare in brevissimo tempo, complice il fatto che le munizioni, quando ci troviamo a bordo di un tank o ai comandi di un mitragliatore, sono di fatto infinite e che scudi e corazze possono essere ricaricati nei momenti di pausa tra un attacco e l'altro, in puro stile *Halo*. È addirittura consentito sfruttare a proprio vantaggio lo "scripting" del gioco, poiché ci si rende ben presto conto che, dopo aver eliminato tutti i nemici in vista, basta fermarsi per qualche secondo, così da evitare qualsiasi attacco e ricaricare gli scudi in tutta tranquillità.

DIVERTENTE NONOSTANTE TUTTO

Il quadro fin qui delineato non è certamente esaltante. *Quake 4* è una versione di *Doom 3* leggermente più varia, più rapida e meno cupa, ma che manca dell'atmosfera che rendeva quest'ultimo speciale al di là dei propri limiti. L'impostazione horror scelta da id Software per l'esordio del suo nuovo motore grafico "funzionava" e riusciva a provocare nel giocatore emozioni forti, caratteristica che *Quake 4* non vanta. Così come non raggiunge le vette di *F.E.A.R.*, l'esempio più recente di narrazione e I.A. di alto livello al servizio di un FPS moderno.

Eppure, nonostante l'azione tutto sommato ripetitiva (per lunghi tratti incontreremo sempre gli stessi nemici), nonostante una struttura guidata fino all'osso, nonostante una longevità distante da livelli da record, l'ultimo nato in casa id/Raven si lascia gustare con piacere, soprattutto quando – da metà gioco in poi – gli avversari cominciano a essere armati in modo più interessante. L'azione "stile" *Serious Sam* comincia a non pagare, i nemici più avanzati necessitano di un minimo di strategia per essere battuti (se non altro, nella scelta dell'arma più adatta), i boss di fine livello si fanno sempre più grandi e temibili (almeno per quel minuto che serve a scovarne il punto debole, il resto è mera operazione meccanica).

Insomma, pur con tutti i suoi limiti, *Quake 4* invoglia a proseguire, a scovare il boss successivo, con la speranza che Raven Software abbia nascosto qualche

ADDIO, PHOBOS
Incredibilmente, la modalità multigiocatore di *Quake 4* non offre bot con cui allenarsi o da sfruttare per rimpinguare partite poco trafficate. È un peccato, poiché se è vero che l'essenza di *Quake* è nel multiplayer, è altrettanto vero che non tutti possono contare su connessioni a Banda Larga o su una LAN sempre a disposizione.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Sebbene basato sul motore di *Doom 3*, *Quake 4* si rivela molto più pesante. I momenti peggiori sono negli spazi aperti, dove il motore si dimostra incerto.
Se potete fare qualche concessione al frame rate nelle partite in single player, giocando in Rete sarà fondamentale abbassare il dettaglio per mantenere una fluidità elevata in ogni situazione.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600 (Accettabile)	1024x768 (Sconsigliato)	1280x1024 (Sconsigliato)	1600x1200 (Sconsigliato)
Special FX	800x600 (Sconsigliato)	1024x768 (Sconsigliato)	1280x1024 (Sconsigliato)	1600x1200 (Sconsigliato)

Sul nostro PC di fascia bassa, l'esperienza non è stata esaltante: solo a 800x600 siamo riusciti a impostare il dettaglio così da rendere *Quake 4* giocabile senza sacrificare la totalità degli effetti, ma limitando in maniera evidente la qualità visiva.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600 (Accettabile)	1024x768 (Sconsigliato)	1280x1024 (Sconsigliato)	1600x1200 (Sconsigliato)
Special FX	800x600 (Sconsigliato)	1024x768 (Sconsigliato)	1280x1024 (Sconsigliato)	1600x1200 (Sconsigliato)

La scheda video non è inclusa tra i chipset supportati, ma il gioco gira lo stesso, anche se in maniera veramente lenta. C'è poco da dire: è fondamentale avere una CPU molto veloce e una scheda video più recente.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600 (Ottimale)	1024x768 (Ottimale)	1280x1024 (Ottimale)	1600x1200 (Accettabile)
Special FX	800x600 (Ottimale)	1024x768 (Accettabile)	1280x1024 (Accettabile)	1600x1200 (Accettabile)

Solo sul nostro migliore PC siamo riusciti, a 1024x768, a impostare il dettaglio al massimo. La serie 6800 si rivela adeguata, così come le X800 di ATI. Scendendo sotto questa "soglia", i compromessi si fanno pesanti.

LUDOLOGIA CORVINA

La storia di Raven Software ha seguito di pari passo le realizzazioni tecnologiche create da id Software: fin dai tempi del motore di *Doom*, Raven ha dimostrato di saper diversificare le esperienze di gioco delineate dalla "casa madre" per proporre ambientazioni piuttosto originali. *Hexen* e *Heretic* portavano sui nostri schermi sparatutto fantasy di grande valore e, negli anni successivi, titoli come *Jedi Outcast*, *Jedi Academy* e *Star Trek Voyager: Elite Force* hanno dimostrato quanto Raven Software sapesse interpretare, con qualche alto e basso qualitativo, anche il filone narrativo fantascientifico. Il prodotto per cui Raven Software sarà ricordata, però, è nel bene e nel male quel *Soldier of Fortune* che tante polemiche scatenò al tempo della sua uscita: sviluppato con la consulenza del mercenario John Mullins, il gioco ricercava la rappresentazione "realistica" dei danni causati dai proiettili sui corpi simulati dei nemici, con conseguenti smembramenti e copiosi spargimenti di sangue.





La Dark Matter Gun è la novità proposta dall'arsenale di *Quake 4*.

perla tra le pieghe della giocabilità. Perle che, però, si dimostrano assenti, poiché, se togliamo i potenziamenti delle armi (in larga parte trascurabili), appare evidente che nel corso dello sviluppo è mancata la volontà o il coraggio di sperimentare strade nuove, magari approfittando della trasformazione del protagonista in Strogg per dotarlo di poteri e abilità un po' più intriganti del semplice aumento di velocità, energia e armature.

Proprio questa è una delle critiche più gravi che ci sentiamo di muovere a Raven Software: l'aver avuto tra le mani la chance di diversificare totalmente il gioco sfruttando la "stroggizzazione" di Kane e di averla lasciata cadere nell'oblio. È questa una delle cose che ci riesce difficile perdonare a *Quake 4*, anche più di una longevità assestata su 10-15 ore appena.

YOU HAVE TAKEN THE LEAD

La filosofia conservativa sperimentata nella modalità single player si ritrova

"In multiplayer, è identico a *Quake 3 Arena*"

intatta nell'ampia sezione multiplayer che id Software e Raven hanno dedicato a *Quake 4*. Anche in questo caso, però, ci siamo trovati di fronte a scelte ben poco coraggiose.

In multiplayer, infatti, *Quake 4* è *Quake 3 Arena*. Non è che gli somigli. È proprio identico, ed è difficile a livello critico valutare una scelta simile: da un lato, l'immediatezza con cui il gioco ci ha accolti sulle sue mappe, grazie a quel meraviglioso mix di velocità, adrenalina, varietà e strategia che abbiamo imparato ad amare in questi anni, ci ha fatti esultare senza ritegno. Era da un po' di tempo che chi scrive non avvicinava le arene di *Q3A*, eppure non sembrava passato nemmeno un minuto, arrugginimenti nella mira a parte.

Da un altro punto di vista, però, ritrovare un gioco di fatto identico a quello che già conoscevamo, basato su mappe "mitiche", ma ormai risapute, con le uniche varianti di una nuova arma (peraltro lentissima, quindi poco adatta al ritmo frenetico), di "Target Box" ora ridotti a livello poligonale e di un piccolo ritocco nei tempi di respawn degli oggetti sparsi per le mappe, beh, può lasciare l'amaro in bocca. Eppure, lanciarsi sulle mappe ridisegnate sfruttando il meraviglioso motore grafico sviluppato per *Doom 3* riesce ancora a esaltarci al punto da convincerci che, in questo particolare campo almeno, il detto "squadra che vince non si cambia" sia giustificabile, nella speranza che id Software e Raven si impegnino presto nella realizzazione di mappe nuove, evitando di lasciare questo gravoso compito unicamente sulle spalle degli appassionati creatori di Mod.

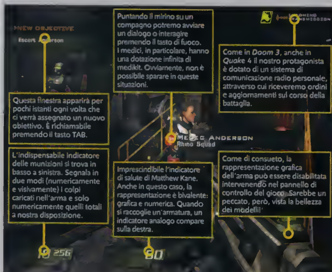
UN TIGRE NEL MOTORE

Quake 4 era atteso anche per scoprire di cosa è capace l'ultimo agglomerato di codice messo insieme dal geniale John Carmack quando viene posto nelle mani di altri team di sviluppo. Le atmosfere buie di *Doom 3*, per quanto funzionali con l'avventura realizzata da id Software, lasciavano appena intuire ciò di cui l'engine grafico era capace. *Quake 4*, liberato dalla necessità di imporre terrificanti chiaroscuri, rappresentava un banco di prova molto importante.

In realtà, gran parte dell'avventura si svolge, anche questa volta, in ambienti chiusi e in piccole stanze o corridoi, scelta che contribuisce ad alimentare la sensazione di déjà vu legata all'esperienza vissuta con *Doom 3*. Nonostante questo, i particolari

UNA FINESTRA SUL CONFLITTO

L'interfaccia di *Quake 4* è elegante ed essenziale: riesce a comunicare in vari modi i dati fondamentali, senza mai invadere l'area di gioco.



Una delle sezioni "semoventi" meno intriganti: sparare, sparare e ancora sparare.

Incontriamo questi teletrasporti verso la fine del gioco: è fondamentale metterli fuori uso, e farlo velocemente!

OTTO ANNI IN UN MINUTO

La trama di *Quake 4* prende il via nei momenti immediatamente successivi all'ultima sequenza di *Quake 2*. Grazie agli sforzi dello sconosciuto marine protagonista del gioco, lo scudo di energia che proteggeva il pianeta Stroggos è stato disattivato. È per questo che le forze della coalizione terrestre, capitanate dall'astronave-madre USS Patton, possono avvicinarsi al mondo alieno e cominciare l'invasione: come si sa, la miglior difesa è l'attacco...

disegnati attorno al nostro protagonista sono semplicemente eccezionali, così come eccezionale è la realizzazione dei commilitoni e, soprattutto, dei nemici che andremo a incontrare lungo l'avventura. Animati alla perfezione e ricchi in ogni dettaglio, gli Strogg sono un vero piacere per gli occhi, tanto è vero che, in più di un'occasione, ci siamo trovati a dover ricaricare la partita a causa di un... decesso per contemplazione!

Lo schermo prende letteralmente vita grazie a effetti speciali di altissimo livello, con i pixel shader delle più recenti schede grafiche impegnati a impreziosire praticamente ogni inquadratura, con effetti di luce ambientali di ottimo livello e armi in grado di generare colpi di grande spettacolarità. Meno convincenti sono, invece, le ambientazioni esterne, quasi a confermare il sospetto che il motore di John Carmack si trovi assai più a proprio agio tra i corridoi bui, che non negli spazi aperti. In generale, la distanza visiva non è mai particolarmente ampia e la texture che rappresenta lo sfondo è, talvolta, così ravvicinata, da dare l'impressione di trovarsi su un set cinematografico. La densità poligonale delle strutture esterne è, inoltre, meno evoluta, pur se per fortuna non viene mai a mancare il livello di dettaglio nei nemici, anche in quelli più grandi.

La modalità multiplayer, legata per la maggior parte alle mappe già viste in *Quake 2* e *Quake 3 Arena*, non rappresenta in sé un banco di prova credibile per il motore grafico: un'arena come la famosa DM17 non è certo la palestra ideale per mostrare i muscoli di un motore grafico moderno e, oltretutto, solitamente i giocatori più appassionati tendono a eliminare del tutto texture e dettagli, vanificando in partenza l'operazione-remake.

DA BERE TUTTO D'UN FIATO

L'esperienza di gioco di *Quake 4* è, in sostanza, duplice. A una modalità single player che non porta con sé alcuna innovazione degna di nota al genere d'appartenenza, fa da contrappunto un comparto multiplayer che – pur minato dal medesimo difetto – si dimostra ancora oggi appassionante.

Raven ha preso quanto di meglio era stato realizzato in precedenza nella serie *Quake* e lo ha aggiornato alla tecnologia dei giorni nostri, come se nulla fosse accaduto nel campo degli sparatutto in prima persona dall'uscita di *Quake 2* a oggi. Ed è un vero peccato, perché con un po' più di coraggio *Quake 4* avrebbe potuto rappresentare un nuovo termine di paragone per gli appassionati, un titolo da vivere e rivivere anche a distanza di tempo. Invece, ci troviamo di fronte a un buon gioco, capace di tenerci compagnia per una quindicina di ore in modalità single player e di riproporci il miglior approccio multiplayer mai creato, esattamente come lo ricordavamo. Forse è abbastanza, ma resta la sensazione di un'occasione mancata.

Simone Soletta



IN ALTERNATIVA...

Far Cry, Apr 04, **9**
Nonostante l'anno abbondante che si trova sulle spalle, il titolo di Crytek presenta una giocabilità assai più varia e raffinata rispetto a *Quake 4*.

F.E.A.R., Ott 05, **9**
Intelligenza Artificiale ai massimi livelli, per un gioco intrigante e molto impegnativo. Un modo diverso di proporre la "paura" in un videogame.

Info ■ Casa **Activision/id Software** ■ Sviluppatore **Raven Software** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.quake4game.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,8 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

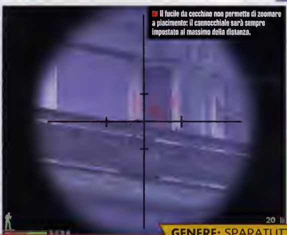
- Ottima realizzazione tecnica
- Meno cupo rispetto a *Doom 3*
- Torna il vorticoso dinamismo di *Quake*

- Lineare e completamente guidato
- Manca di innovazioni
- È un gioco di cinque anni fa vestito a festa

È un peccato che Raven e id Software non abbiano voluto osare: *Quake 4* è un titolo divertente, ma dal cuore "vecchio". Un buon gioco, che non può ambire al rango di "capolavoro" a causa di scelte di sviluppo troppo conservative.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	DESIGN DELLE MAPPE
9	8	8	7	8	6



Il fucile da cecchino non permette di zoomare a piacimento: il cannocchiale sarà sempre impostato al massimo della distanza.



I personaggi sono abbastanza dettagliati, ma le animazioni dei volti lasciano a desiderare, se confrontate con i titoli più recenti come *Half-Life 2*.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

VIETCONG 2

Dopo Coppola, Kubrick e Oliver Stone, anche Pterodon racconta la guerra del Vietnam.

IN ITALIANO

***Vietcong 2* sarà perfettamente comprensibile a tutti: testi e dialoghi, infatti, sono stati tradotti nella nostra lingua.**



I produttori di videogiochi sembrano avere una sorta di timore nell'inserire all'interno delle loro creazioni fatti di cronaca internazionale molto recente.

Di conseguenza, sebbene non manchino conflitti molto attuali, i titoli a sfondo bellico rimangono legati a situazioni ormai sviscerate sia dalla letteratura, sia dalla cinematografia, come per esempio il Secondo Conflitto Mondiale o la guerra in Vietnam.

Vietcong 2 getta il giocatore in mezzo alle atmosfere che hanno fatto la fortuna di registi quali Francis Ford Coppola, Oliver Stone e Stanley Kubrick. L'introduzione vede il protagonista al centro di una terribile battaglia in mezzo alla giungla, fra feriti agonizzanti ed elicotteri in frenetica attività. Le pale di questi ultimi sfumano in quelle di un ventilatore da soffitto. Un flashback quasi rubato ad "Apocalypse Now", sebbene alcune differenze provino a rendere *Vietcong 2* più originale. Invece di svegliarsi soli e ubriachi in una stanza di albergo, ci si trova di fianco a una prostituta nel letto di una casa di tolleranza vietnamita. La donna ci conosce bene, a giudicare dal suo disappunto nel vederci sparire una volta richiamati da alcuni soldati, che ci invitano a seguirli per incontrarsi coi superiori. Segue una sequenza, sullo stile di *Half-Life*, in cui ci avviciniamo a bordo di una jeep al quartier generale.

L'introduzione permette di guardarsi intorno, apprezzando quei dettagli che, per forza di cose, si perdono durante le serrate battaglie, quando l'occhio è più impegnato a scorgere i nemici appostati, che a godere delle meraviglie offerte dal motore grafico. Un motore che, in questo caso, non pare offrire particolari novità rispetto a quanto visto fino a ora. Non che sotto il profilo visivo *Vietcong 2* sia brutto, ma dando un'occhiata ai requisiti minimi, ci saremmo aspettati qualcosina di più. È peculiare che un titolo capace di pretendere una scheda video con il supporto per i Pixel Shader 2.0 (quindi GeForce FX o Radeon 9x00 come minimo) non sfrutti nemmeno un algoritmo di illuminazione in tempo reale. Sicuro, quando si spara o si viene feriti l'effetto è di particolare impatto, ma per il resto non si nota chissà quale utilizzo degli shader. Di contro, il numero di poligoni è impressionante, così come tantissimi sono i particolari che caratterizzano ogni livello. Si possono esplorare zone anche piuttosto vaste senza la necessità di caricare dati dal disco fisso e il dettaglio di ogni singolo metro quadro è piuttosto elevato: i pavimenti sono cosparsi di sporcizia, come le strade, e ogni edificio esplorabile risulta verosimile, grazie anche a una disposizione credibile delle varie stanze. Diciamo che ciò che non risalta dal punto di vista tecnico viene riguadagnato grazie a un eccellente level design e a un ottimo stile grafico.

Tale ricerca del dettaglio è evidente sia nelle missioni dalla parte degli americani, che si ambientano all'interno di un contesto urbano, sia in quelle in cui si interpreta un Vietcong. In quest'ultimo caso, lo scenario sarà per lo più la giungla. Comunque, dopo aver visto *Half-Life 2* ci si aspettava almeno di notare delle espressioni dei volti un filo più reali e



Saranno parecchie le sezioni in cui sparare a bordo di jeep e altri mezzi. Purtroppo, non si prenderà mai il controllo di alcun veicolo.

FERITE NON TRASCURABILI

La gestione dell'energia in *Vietcong 2* presenta alcuni spunti piuttosto interessanti. Nel caso si venga feriti, ci si potrà sempre curare tramite l'utilizzo di un medikit o con l'ausilio del medico presente in ogni squadra. Nel caso di ferite piuttosto gravi, però, l'indicatore dell'energia verrà ridotto di qualche punto percentuale e, sino alla missione successiva, ci si risanerà solo parzialmente.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Vietcong 2 è molto esigente. L'elevato numero di poligoni metterà a dura prova la banda passante della vostra scheda video, e le animazioni dei corpi peseranno non poco sulle CPU più lente. Per la prima volta, inoltre, un gioco non riesce proprio a girare sulla configurazione minima: la GeForce4 Ti di cui è dotato il nostro PC di fascia bassa non supporta i Pixel Shader 2.0.

PC Fascia Bassa

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Risoluzione	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile
Special FX	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile	Tecnicamente impossibile

Il supporto per la versione 2 dei Pixel Shader è fondamentale e la GeForce Ti 4200 della configurazione più bassa è limitata alle precedenti versioni. Scordatevi di far funzionare il gioco se non possedete una GeForce FX o Radeon 9x00.

PC Fascia Media

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Risoluzione	Accettabile	Accettabile	Sconsigliato	Sconsigliato
Special FX	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato

La Radeon 9600 PRO di questo sistema ci ha obbligato ad abbassare completamente il dettaglio, anche alle risoluzioni minime. *Vietcong 2* non risulta particolarmente gratificante per gli occhi, ma a 800x600 si riesce a giocarlo.

PC Fascia Alta

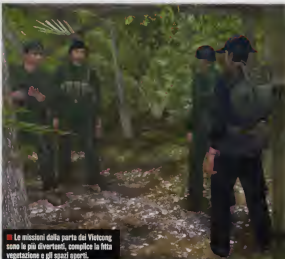
	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Risoluzione	Ottimale	Ottimale	Ottimale	Accettabile
Special FX	Ottimale	Accettabile	Accettabile	Sconsigliato

Anche sul PC più potente a nostra disposizione, *Vietcong 2* ha mostrato qualche indecisione, in certe situazioni. Rimane perfettamente giocabile sino a 1280x1024, ma mettete in conto di scendere sotto i 30 FPS, pur se in rare occasioni.

FILMATI SCHIZOFRENICI

La trama gioca un ruolo piuttosto importante nell'economia di *Vietcong 2*. Di conseguenza, capiterà spesso di assistere a filmati di contorno, utili per immergersi negli eventi. Alcuni di questi sono realizzati tramite il motore del gioco, mentre in altri casi i programmatori hanno deciso di utilizzare delle scene precalcolate, nemmeno troppo dettagliate. Una commistione, a nostro avviso, poco felice.





Le missioni dalla parte dei Vietcong sono le più divertenti, complice la fitta vegetazione e gli spazi aperti.

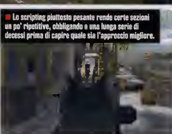


ARMI A PROFUSIONE

Vietcong 2 non manca di proporre una buona varietà di armi, per chi apprezza la ricerca storica anche in questo settore. Si spazia dalle pistole silenziate al "solito" M16, senza tralasciare le meno precise e affidabili carabine usate dall'Esercito Regolare Nordvietnamita e gli obsoleti "archibugi" in mano ai Vietcong. All'arsenale si aggiungono gli immancabili RPG, granate e le armi da postazione fissa, come quelle installate su jeep e imbarcazioni.







Lo scripting piuttosto pesante rende certe sezioni un po' ripetitive, obbligando a una lunga serie di decessi prima di capire quale sia l'approccio migliore.

dettagliate di quelle presenti in *Vietcong 2*, che sono sufficienti, ma non abbastanza per trasmettere empatia come accadeva nel capolavoro di Valve. E dire che il rapporto con i propri commilitoni, in *Vietcong 2*, è molto importante. Oltre alle numerose scene in cui ci si limita ad assistere a discussioni o avvenimenti, anche durante l'azione il contatto con gli altri soldati è fondamentale, in quanto il giocatore si trova al comando di una squadra.

> **"Non è adatto a chi ama il quicksave"**

Si sarà liberi di ignorare tale "dettaglio e di affrontare la partita come un semplice sparatutto, ma ci si renderà presto conto che un simile approccio, oltre a essere poco divertente in questo contesto, non paga. La difficoltà è tarata su livelli piuttosto elevati e intestardendosi in azioni solitarie il tutto si ridurrebbe a una serie di Game Over e successivi ricaricamenti. Questo anche perché basta un colpo ben assestato per essere fatti fuori. Molto meglio mandare in avanscoperta i propri commilitoni, coprirli e farsi coprire mentre ci si sposta.

Tale "meccanica" è fortunatamente resa intuitiva dai pochi tasti necessari a impartire tutti gli ordini: uno per richiamare l'addetto alle munizioni, uno per far accorrere il medico e un terzo per far apparire sullo schermo una freccia che indicherà ai soldati la posizione da raggiungere. Sfruttando l'approccio più ragionato, il pesante scripting che regola le azioni dei nemici si dimostra meno fastidioso; si riescono a imbastire delle tattiche e, soprattutto, non ci si trova a morire dopo pochi passi.

Vietcong 2 non è adatto a chi appartiene alla schiera degli amanti del quicksave: è strutturato tramite una serie di checkpoint (ottimamente posizionati, tra l'altro) e si avrà a disposizione un numero limitato di salvataggi per registrare i progressi fra un punto di controllo e quello successivo. Un compromesso che dovrebbe accontentare tutte le scuole di pensiero, riuscendo a mantenere la tensione sempre alta, senza togliere totalmente l'opportunità di mettere al sicuro la partita dopo aver superato sezioni particolarmente ostiche.

UNITI CONTRO IL NEMICO
Come tutti gli sparatutto in prima persona usciti da qualche anno a questa parte, *Vietcong 2* include una modalità multiplayer. Anzi, ben più di una! Oltre a quelle classiche (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag e Assault), cui possono prendere parte 64 giocatori contemporaneamente, è stata introdotta anche la facoltà di fare alleare più utenti in carne e ossa contro il computer. A questa modalità cooperativa, possono partecipare un massimo di otto giocatori.


Il dettaglio poligonale è piuttosto elevato, ma il limitato uso degli shader e le texture non eccellenti non rendono giustizia al motore di *Vietcong 2*.

La prima missione dalla parte dei Vietcong è, forse, la più spettacolare di tutto il gioco.



UN MOTORE MIOPE

Uno dei "trucchi" più utilizzati per migliorare le prestazioni è quello di modificare al volo il livello di dettaglio dei modelli tridimensionali. Quando li si osserva in lontananza, il numero dei poligoni impiegati per visualizzare un oggetto è minore e aumenta man mano che la distanza dal giocatore diminuisce. Una scappatoia utile, soprattutto quando ci si trova a gestire titoli molto complessi dal punto di vista poligonale, come *Vietcong 2*. Purtroppo, anche al massimo del dettaglio, il gioco di Pterodon tende a creare qualche problema di visualizzazione e capiterà spesso di notare i poligoni disegnarsi letteralmente passo dopo passo, in maniera molto netta, senza un passaggio graduale.

Lo schema di gioco è piuttosto vario. Nella maggior parte dei casi, i movimenti saranno ragionati, lenti e coordinati con gli altri membri del team (come si addice a una pattuglia in territorio nemico), ma non mancheranno le scosse di adrenalina pura (spesso, gli avversari salteranno fuori da porte apparentemente chiuse, obbligando i riflessi a reazioni pronte e precise) e le sezioni a bordo di mezzi, in cui occuparsi di eliminare ogni ostacolo mentre qualche altro soldato starà alla guida.

Verso la fine delle missioni dalla parte dei militari USA, si sbloccheranno quelle relative ai "Charlie". In questo caso, Pterodon ha deciso di farci interpretare un vietnamita che lotta contro le forze dell'Esercito del Sud. Queste sortite si rivelano particolarmente interessanti perché, finalmente, si torna a combattere nel fitto della giungla, come nel primo *Vietcong*. Le azioni aggiuntive, insomma, non sono semplicemente una serie di livelli in più, con un diverso personaggio da controllare, ma obbligano a un approccio radicalmente diverso, garantendo una buona varietà e obbligando a impiegare strategie differenti (secondo chi scrive anche più appaganti).

Vietcong 2 non è perfetto, esibisce, anzi, una serie di limiti piuttosto fastidiosi: grafica curata ma non eccellente, muri invisibili e tonnellate di porte chiuse e non apribili, che lasciano un po' di amaro in bocca. Una riproduzione storica e degli ambienti tanto fedele viene parzialmente rovinata dall'impossibilità di accedere a ogni sezione rappresentata: un errore non da poco, a nostro avviso. A ciò si aggiunga un abbondante impiego da parte degli sviluppatori dei comportamenti predeterminati, che pur esaltando inizialmente, si rivela poco convincente già dalla seconda volta che si affronta una sezione. Eppure, abbiamo fatto fatica a staccarci dal gioco. Nonostante questi difetti, si sente il desiderio di vedere cosa accadrà nella missione successiva e muoversi in zona di guerra, cercando di gestire i propri uomini e di non cadere in imboscate, è intrigante.

A patto di disporre di un computer potente e di apprezzare gli FPS, *Vietcong 2* ha abbastanza colpi nel caricatore da non difendersi affatto male.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

***Half-Life 2*, Nov 04, 9**
Lo sparatutto in soggettiva per eccellenza. Non c'è altro da aggiungere.

***Brothers in Arms: Earned in Blood*, Nov 05, 8**
Uno sparatutto "di squadra" meno esoso in termini di requisiti e molto divertente.

Info ■ Casa **Take Two** ■ Sviluppatore **Pterodon** ■ Distributore **Take Two Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.2kgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

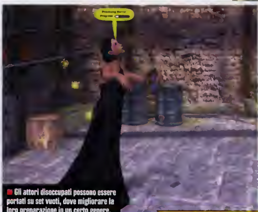
■ Schema di gioco vario
■ Due differenti campagne
■ Ottima riproduzione degli ambienti

■ Pesante e non tecnicamente esaltante
■ Fin troppo basato su script
■ Troppe porte chiuse e muri invisibili

Uno sparatutto in prima persona non particolarmente originale e con qualche limite, che però si lascia giocare e tiene incollati al monitor sino alla fine. I requisiti minimi elevati taglieranno fuori molti giocatori.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	8	7	7	6	8



■ Gli attori disoccupati possono essere portati su set vuoti, dove migliorare la loro preparazione in un certo genere.



■ Non c'è dubbio: siamo a Hollywood...

GENERE: GESTIONALE/SIMULATORE DI VITA

THE MOVIES

Il favoloso mondo del cinema e delle (non sempre) grandi Star non è mai stato così bello!

IN ITALIANO

The Movies verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato: confezione, manuale, programma e dialoghi. Nello spirito del gioco, per la versione nella nostra lingua è stato messo insieme un notevole cast di attori, con al centro lo stesso gruppo dell'acclamata conversione in italiano di *Mafia*.

NORMALE O DIRECTOR'S CUT?

Sono due le versioni di *The Movies* disponibili per l'acquisto: "liscia" e "Premiere". Quest'ultima include costumi addizionali, tutorial avanzati sulla creazione delle nostre pellicole, un CD con la colonna sonora del gioco e altro materiale bonus.



FUORI dai cancelli dorati delle major di Hollywood, dozzine di speranzosi fanno la fila in cerca di un posto al sole: aspiranti attori, stelline armate solo di un bel visetto e determinazione, creativi con in testa "l'idea giusta per il successo!", scienziati e scenografi capaci di trasformare un set in una fantasmagoria di effetti speciali e immagini indimenticabili, e più modesti operai che vedono semplicemente nel cinema un'occasione di lavoro.

Dentro, intanto, velate dai grandi sipari dorati e dal luccicare del glamour, disperazione e disillusione regnano sovrane. Costosissime produzioni vengono bloccate da registi alcolizzati che, invece di lavorare, vagano in cerca di se stessi. Dopo una lite a schiaffoni con un'altra "starlet", la nostra attrice di punta nei film d'azione è diventata bulimica per la depressione, ed è ingrassata come una mongolfiera. Maestranze inadeguate saettano per gli studi tentando di celare con ornamenti costosi e piante lussureggianti il fatto che i bagni pubblici sono tragicamente vicini ai set dove si girano le pellicole romantiche. E quando tutti quanti vanno, infine, dal produttore a protestare in massa, lo trovano inevitabilmente chiuso in uno stanzino, che piange abbracciato al registro delle finanze. Benvenuti alla Mecca del Cinema... e benvenuti in *The Movies*, il nuovo capolavoro di Peter Molyneux!

GIOCACI ANCORA, SAM...

Il programma è, essenzialmente, un simulatore di studio cinematografico che impiega in varia misura, e in modo originale, elementi da titoli come *The Sims*, le varie serie *Tycoon* (*Rollercooster*, *Zoo*, eccetera) e perfino un pizzico di *Footboll Monoger* per creare un cocktail di giocabilità (agitato, non mescolato) assolutamente originale. Partendo nei ruggenti Anni '20, poco prima della Grande Depressione, il

> "Potremo scrivere, girare e montare i nostri film"

nostro compito è gestire ogni aspetto di uno studio cinematografico, cercando di lanciarlo verso il profitto e la gloria.

Stesura di buone sceneggiature, ricerca di attori di talento, attenzione alla loro gratificazione e benessere, assemblaggio di produzioni valide che coinvolgano registi, interpreti e maestranze qualificate, e gestione e manutenzione dei set e delle altre strutture degli "studios" sono solo alcuni degli impegni che ci attendono nella lunga strada verso il 2005 (l'ultimo anno "simulato" dal gioco).

I PREMI LIONHEAD

I *Movies* hanno anche loro la notte degli Oscar! La cerimonia si tiene ogni cinque anni, è completa di presentatori e prevede vari premi.
I classici includono miglior attore, miglior regista, miglior film e così via, ma sono anche previsti riconoscimenti speciali per "lo studio che tratta meglio i suoi dipendenti" o "l'attore più prolifico". L'evento, lo garantiamo, è emozionante, con, per ogni premio, dapprima l'annuncio delle "nomination", quindi quello dello studio vincitore. Quest'ultimo, in base alla categoria, avrà per i cinque anni successivi un bonus alla sua attività: per esempio, potrà pagare meno gli attori o ricercare tecnologie più rapidamente. Gli studi che raccolgono "messi" di premi alla cerimonia affrontano, dunque, i cinque anni successivi con un distinto vantaggio rispetto ai rivali.



The Movies, però, è molto di più. Grazie a un completo pacchetto di utility che riproducono, in modo semplificato, programmi professionali di scrittura, montaggio audio-video e manipolazione digitale di set e attori, siamo in grado di realizzare i film dei nostri sogni, gestendo ogni minimo particolare della produzione (protagonisti, costumi, oggetti di scena, scenografie, fondali, inquadrature, dialoghi, colonna sonora...). Prima della pubblicazione del gioco, esistevano molti dubbi sulla funzionalità di questo aspetto, ma dopo averlo provato ci è cascata la mascella per la meraviglia. Non ci stupiremmo se Lionhead avesse utilizzato una versione (anche in questo caso semplificata) dei

LA FABBRICA DELLE STELLE

Starmaker è una utility che viene installata con *The Movies* e che serve a creare (o ricreare) i nostri attori preferiti. Utilizzando un sistema non dissimile da quello di *The Sims 2* potremo decidere volto, sesso ed età della Star. Per il primo, gli strumenti a disposizione consentono di modificare ogni lineamento fino a quando non saremo soddisfatti. Inoltre, potremo distribuire un certo numero di punti nelle sue caratteristiche psicofisiche, in modo da definirne carattere e talento. Una volta pronto, il nostro aspirante potrà subito essere "gettato" in pasto ai lup... nello sfolgorante mondo dello spettacolo!





Lo spirito dell'Età d'Oro del cinema è catturato dal gioco in ogni particolare.



Le nuove tecnologie consentiranno di produrre pellicole più sofisticate, ma a costi maggiori.



Ciò che il pubblico cerca in un attore è un volto espressivo e carismatico...



"tool" che le case di videogiochi stesse impiegano per creare introduzioni come quella di *Dawn of War* o di *Age of Empires III*.

DA GRANDI POTERI DERIVANO GRANDI FLOP

All'inizio di ogni partita, ci troviamo negli anni Venti, con un po' di denaro da investire, un grande lotto di terreno, alcuni aspiranti fuori dai cancelli (una modalità "libera" consente, comunque, di definire anno e situazione di partenza, insieme ad alcune regole opzionali) e studi rivali con cui saremo in competizione per tutto il gioco.

La prima cosa da fare è costruire le strutture fondamentali: un ufficio creativo dove vengono realizzate le sceneggiature, una scuola di formazione per attori e registi, un centro di "casting" ove radunare coloro che parteciperanno a un progetto, almeno un set e, infine, un centro di produzione che si occuperà di coordinare gli aspetti pratici e finanziari (dalla distribuzione dei film al controllo delle finanze). Un po' come in *Sim City*, la disposizione degli edifici sarà importante, poiché gli impiegati si muoveranno fisicamente dall'uno all'altro durante il lavoro, e avere, per esempio, i vari set sparpagliati in giro condurrà a ritardi e costi addizionali.

Un film inizia con la stesura della sceneggiatura, che può essere di cinque generi: Romantica, Fantascienza, Azione, Horror e Commedia. In base al talento degli scrittori e alle strutture che mettiamo loro a disposizione, il risultato sarà un copione valutato da una a cinque stelle. Tale copione è una serie di scene, personaggi e azioni inizialmente messa insieme dal computer, ma su cui siamo liberi di intervenire personalmente, modificando tutto fin nei minimi particolari.

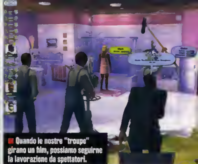
LA MAGIA DEL SUONO

L'accompagnamento audio di *The Movies* meriterebbe un Oscar. I compositori di Lionhead hanno fatto un lavoro enorme per comporre musiche adatte a ogni genere e ogni periodo, così da coprire gli stili che hanno fatto la storia del cinema nell'ultimo secolo. Sebbene ogni pezzo sia originale, troveremo nelle situazioni appropriate echi di temi famosi, come i tradizionali pezzi al pianoforte che accompagnavano le comiche, "Il Padrino", "James Bond", "Via col Vento", "Guerre Stellari", "Batman" o "Salvate il Soldato Ryan". Anche gli effetti sonori sono strepitosi e vivacizzano le azioni compiute sullo schermo nei modi più buffi. Un piccolo neo è che il finto linguaggio "parlato" dagli attori non compete in alcun modo con il "Simmish" di *The Sims*, ma non si può avere tutto...





Spiando le conversazioni tra le nostre Star scopriremo come andranno le cose tra loro.



Quando le nostre "troupe" girano un film, possiamo seguirne la lavorazione da spettatori.

PIÙ VERO DEL VERO?

The Movies è molto realistico nel rappresentare i meccanismi di un'industria che vive di creatività, ma in cui quest'ultima deve a sua volta sottostare a tutte le logiche produttive necessarie per portare a compimento un'opera che coinvolge il lavoro di innumerevoli persone. L'idealizzazione, nel gioco, consiste nella mancanza di elementi come il nepotismo (favorire parenti, amici e amanti a prescindere dal talento), la corruzione e, soprattutto, nella possibilità di valutare con precisione la professionalità di ognuno (evitando la terribile piaga dell'Autore, ovvero uno che, pur rifilando sole su sole, riesce comunque ad avere la fama necessaria per rivendersi).



L'interfaccia utente è splendida e consente di tenere tutto sotto controllo, senza fatica.



Le classifiche dei film più visti danno anche informazioni sui loro meriti oggettivi.



Se decidiamo di passare alla fase produttiva, il lavoro diventa pertinenza dell'ufficio casting. In questo edificio si determinerà di quanti attori, comparse e maestranze il film ha bisogno e potremo assegnargli un regista.

È qui che *The Movies* inizia a dispiegare la sua complessità. Ogni attore e regista hanno, infatti, caratteristiche artistiche ben precise: possono essere più versati in un genere invece che in un altro, avere un aspetto fisico poco adatto al tipo di film (difficilmente il nostro Joe Scannacuoco, 62 anni per 130 Kg di peso, sarà convincente come "marine assaltatore") e, fatto altrettanto importante, soffrire di problemi comportamentali. Alcuni artisti lavorano bene insieme, mentre altri non si sopportano. La capacità di produrre molto e sopportare lo stress varia da persona a persona e chi raggiunge il punto critico interromperà il lavoro, e cercherà relax al bar o al ristorante – due attività che non solo bloccheranno la produzione, ma che condurranno anche i migliori ad alcolismo e obesità.
In compenso, gli attori che non lavorano si annoiano, causando malumori all'intero staff.

Questi sono solo alcuni dei problemi che ci riguardano: set ed edifici devono essere mantenuti in buone condizioni assoldando operai e il decoro degli studi richiede addetti alla pulizia. I set devono variare ed essere aggiornati, o il pubblico si stuferà di vedere sempre le stesse ambientazioni. Un laboratorio di ricerca artistica e tecnologica è indispensabile se vogliamo introdurre sonoro, effetti speciali, costumi da favola e altre meraviglie capaci di avvincere.

E poi, naturalmente, le Star vorranno delle roulotte tutte per loro (e belle), assistenti, revisioni del "look" e una paga adeguata (secondo i *loro* canoni). Non soddisfarle significherà vederle mugugnare e deprimersi. Soddisfarle vorrà dire vedere mugugnare e deprimersi *tutte le altre* causa invidia.
E noi paghiamo... In compenso, i piccoli attori potranno innamorarsi, odiarsi fino a prendersi a schiaffi (di solito, a metà della lavorazione della pellicola su cui abbiamo investito l'intera baracca), tradirsi e intrattenersi in altre attività private. "Paracadutando" un fotografo accanto a loro mentre accadranno tali cose, aumenterà la loro visibilità, causando però (non ci sono premi per chi indovina) ulteriore sconforto e depressione.

> "Sarebbe sbagliato confondere *The Movies* con *The Sims*"



Terminato il film, possiamo visionarlo (l'Intelligenza Artificiale crea spezzoni interessanti, ma dopo un po' diventano ripetitivi), occuparci personalmente della post-produzione (ovvero aggiustarlo un po'), leggere le prime critiche che ne analizzeranno ogni aspetto e, infine, distribuirlo. Se tutto sarà andato bene, sfonderemo il muro della quarantesima posizione nella classifica degli incassi (il massimo che abbiamo ottenuto nelle nostre partite è stata la trentaduesima...), e la nostra attività riceverà un benefico afflusso di capitali da reinvestire.

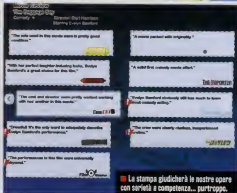
RADIO DAYS

Uno degli elementi più buffi e azzeccati di *The Movies* sono i "DJ" radiofonici, che ci accompagnano mentre giochiamo con notizie, gag e commenti sugli avvenimenti nel mondo. Ogni "DJ" è appropriato all'epoca in cui ci troviamo, con commentatori "seri e cupi" durante il Maccartismo e alla "*Grand Theft Auto*" negli Anni '90. Altrettanto azzeccati (e materialmente utili) sono gli avvisi che una dolce voce femminile inoltra dagli altoparlanti dello studio, avvisandoci di eventuali problemi: "Attenzione, prego, un regista è urgentemente richiesto nell'ufficio casting...".



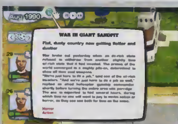
Grazie alla mappa panoramica, la gestione delle strutture di produzione diviene più semplice.

Ottenendo conseguimenti particolari, sbloccheremo dei "diplomi" che daranno accesso a opzioni bonus.



La stampa giudicherà le nostre opere con serietà e competenza... purtroppo.

DENTRO LA NOTIZIA



Il mondo di *The Movies* è il nostro e, durante il gioco, accadranno gli stessi avvenimenti e fenomeni sociali che hanno segnato le varie generazioni di spettatori: la Seconda Guerra Mondiale, il Maccartismo (ovvero la paura ossessiva per "il Comunismo"), la rivoluzione giovanile degli Anni '50, la Guerra del Golfo e così via. Tali eventi influenzeranno i gusti degli spettatori e, per esempio, in guerra si sentirà bisogno di commedie e film capaci di distrarre, mentre il periodo di James Dean e della "Gioventù Bruciata" segnerà il successo di pellicole romantiche e d'azione. Ovviamente, se tutti produrranno lo stesso tipo di film la gente si annoierà, quindi è bene arrivare primi o, al limite, ignorare il trend e posizionarsi con offerte "alternative".

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRTI SBADIGLIARE

The Movies, dobbiamo confessarlo, ci ha anche fatto un effetto strano per un videogioco: quello di rattristarci un po'. Questo perché, dietro lo stile cinicamente ironico, si nascondono molte verità e altrettante situazioni spiacevoli con cui dovremo fare i conti.

La giovane attricetta che emozionava i ragazzini degli Anni '30 con succinti abiti fantascientifici in "Ribelli Amazzoni su Nettuno" è ora una sessantenne sfatta, che non è riuscita a riciclarsi in altri ruoli, non fa un film decente da anni, beve in continuazione e, oltretutto, ci costa un sacco. E così, l'eroina di tante pellicole perde il lavoro, finendo sparata nello spazio come il vettore di una capsula Apollo (non stiamo scherzando, c'è perfino l'effetto sonoro appropriato).

Parlando non tanto dei difetti, quanto di aspettative, è bene sottolineare che *The Movies* non è un programma puramente "ludico" e di facile accesso come *The Sims 2*. In verità, è un manageriale assai impegnativo, che costringe il giocatore a seguire in continuazione dozzine di avvenimenti e a reagire rapidamente a una miriade di problemi che, il più delle volte, lo assalgono contemporaneamente. Ciò conduce a un altro pizzico di tristezza: non è raro che, a un certo punto, "l'integrità artistica" delle nostre produzioni diventi veramente l'ultima delle preoccupazioni, e che una pellicola con grandi potenzialità debba essere girata in fretta e furia con mezzi inadeguati, così da raccogliere un po' di dollari per salvare la baracca.

D'altro canto, è anche una questione di approccio strategico alla crescita degli studi, e un manager può decidere di puntare su pochi film trainati da un piccolo gruppo di attori di talento, gestire tutto personalmente fin nei minimi particolari e "accontentarsi" di un ottimo curriculum e una crescita contenuta, ma costante.

"... E l'OSCAR VA A..."

... Peter Molyneux, come Miglior Game Designer Non Protagonista (nel senso che è molto modesto), per avere regalato al mondo un altro gioiello, e agli appassionati di cinema a ogni livello un titolo imperdibile. Nella nostra recensione, ve lo assicuriamo, abbiamo solo intaccato la superficie di questa perla e, dopo giorni trascorsi a giocare, abbiamo continuato a imbatterci in cose nuove e inattese.

Se sognate di fare gli attori o i registi, vi consigliamo di provare prima con *The Movies*: potrebbe perfino farvi cambiare idea! Gli altri troveranno "solo" soddisfazione nello scalare le classifiche e nel raccattare premi, o nel produrre pellicole di due ore da distribuire su Internet. E se la critica ci stronca, tanto lo sanno tutti che chi scrive le recensioni non capisce mai nulla. Ci si vede sul grande schermo!

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

***The Sims 2*,** Ott 04, 9
Il sequel del simulatore di vita di Maxis offre infiniti attori virtuali e la possibilità di "riprendere" le attività quotidiane dei nostri Sims per rivederle in videoclip.

***The Sims: Superstar*,** Giu 03, 7
L'espansione per l'originale *The Sims* dedicata al cinema, alla moda e alla musica è una delle più divertenti, e permette di "vivere" fallimenti e successi dal punto di vista della star.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.themoviesgame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con T&L, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB con T&L**
- Multiplayer **No**

- Cattura lo spirito del "grande cinema"
- Ottima interfaccia utente
- Potremo creare i nostri film

- I grandi "studios" sono difficili da gestire
- Manuale troppo scarno
- Film della I.A. un po' ripetitivi

Un bellissimo gestionale, curato in ogni aspetto e che ci porta davvero dietro le quinte dei grandi "blockbuster". Passata la meraviglia iniziale, si inizierà a scoprire la varietà di strategie consentite. Imperdibile per gli appassionati di cinema!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	I.A.
8	9	9	9	9	8



Il calciomercato, in questa edizione, appare molto più movimentato che nella passata edizione.



Il database è stato aggiornato in modo dettagliato: Blasi è già stato spostato nel ruolo di terzino destro.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

FOOTBALL MANAGER 2006

È difficile migliorare un titolo pressoché perfetto? Sports Interactive ci ha provato...

IN ITALIANO

FM 2006 è stato tradotto in italiano (non c'è il parlato): tutti i testi a video, i menu, la confezione e il manuale sono nella nostra lingua.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA miglior simulazione manageriale di calcio di sempre torna, puntuale, per la nuova stagione calcistica 2005/2006, quella che porterà direttamente agli ormai imminenti Campionati del Mondo che si terranno in Germania il prossimo anno.

Sports Interactive, con il suo *Football Manager 2005*, era riuscita a regalare ai calciofili di tutto il mondo un prodotto estremamente completo, con una serie di gradite innovazioni e una migliorata capacità di elaborazione dei dati. L'atteso "derby" con *Scudetto 5* (*Championship Manager* oltre le alpi) era stato vinto con merito dai ragazzi di Sports Interactive, mentre il team Beautiful Game era affondato tra bug mai risolti e scelte di design troppo "conservative". Alla prova dei fatti, *Scudetto 5* non era altro che una versione "snellita" del precedente episodio firmato da Sports Interactive, prima dell'inaspettato e polemico divorzio da Eidos (con cessione a quest'ultima del titolo del gioco) e del conseguente passaggio a Sega. Per il team di sviluppo inglese capitanato dai fratelli Collyer, invece, il successo di vendita e di critica è stato unanime.

Il nuovo *Football Manager 2006* si presenta al calcio d'inizio stagionale con rinnovate aspettative, una serie di interessanti novità e importanti cambiamenti. Sin dai primi istanti di gioco, però, si ha la sensazione che l'ultimo nato di Sports Interactive non sia un titolo "rivoluzionario", ma una versione più rifinita e semplificata rispetto alla precedente edizione. L'enorme mole dei dati da gestire, il codice stesso del programma, l'interfaccia utente, il motore 2D delle partite: tutto appare più stabile, convincente e snello rispetto a *Football Manager 2005*. Insomma, è stato compiuto un passo in avanti, soprattutto nell'eliminare quei fastidiosi bug che affliggevano la passata versione sin dalla sua prima apparizione nei negozi.

Come sempre, innumerevoli possibilità si presenteranno agli aspiranti allenatori: gli emuli dei vari Capello, Mancini, Benitez o Mourinho cercheranno immediatamente gloria in Champions League con un club ricco e prestigioso; chi, invece, vorrà replicare le imprese di Di Carlo e del suo Mantova preferirà tentare la scalata direttamente dalla serie C2. Insomma, le possibilità non mancheranno, come testimoniano le circa 5.000 squadre, gli oltre 275.000 calciatori e i quasi 280.000 allenatori/preparatori inseriti nello sconfinato e dettagliato database di *FM 2006*. Il numero dei campionati in cui cimentarsi ha raggiunto quota 50, mentre sul fronte licenze sono state acquisite quelle relative alle leghe della Corea del Sud, della Turchia e della Scozia. Come nella passata edizione, alcuni team avranno nelle biografie dei calciatori anche le foto degli atleti (Milan, Barcellona, per esempio), altri no.

Quali sono le grandi novità dell'annata *2006*? Passiamole in rassegna.

NEXT LEVEL

Nel prossimi mesi aspettatevi una esaustiva recensione di *FM 2006* in multiplayer, all'interno delle pagine della rubrica Next Level.

REALISMO SIMULATIVO

La mole di dati elaborata da *FM 2006* rimane impressionante. Dopo aver provato il gioco per diverse stagioni, la nostra impressione è che sia più stabile del predecessore e con un bilanciamento decisamente più azzeccato. Nel nostro campionato è facile vedere primeggiare il trio delle meraviglie Milan/Inter/Juventus, come accade nella realtà, ma con graditi inserimenti di Roma e Fiorentina. Nella Premiership inglese, è difficile spodestare dal trono Mourinho e il suo carro-armato Chelsea, mentre in Spagna la sfida per la Liga è quasi sempre appannaggio del duo Real Madrid-Barcellona. Il Campionato del Mondo in Germania 2006, invece, ha riservato più di una sorpresa e non la scontata vittoria del Brasile. Per gli Azzurri, l'ennesima delusione. Tra le curiosità di *FM 2006*, segnaliamo un'eccessiva fragilità psicologica delle squadre: spesso, se si viene coinvolti in un trend negativo di sconfitte, è piuttosto difficile uscirne. Infine, abbiamo notato che alcuni giocatori sono stati sopravvalutati (un po' come accade nella realtà), mentre altri ingiustamente indeboliti. Poi, quando si vedono trionfare nella classifica cannonieri Ibrahimovic e Del Piero...



■ Il centrale del Chelsea è indubbiamente uno dei migliori giocatori di *FM 2006*.

FOOTBALL MANAGER LAB

Preparare un buon programma di allenamento è essenziale per veder trionfare la propria squadra in *FM 2006*. Impostare una tabella annuale, scegliendone i periodi di carico e scarico, vi porterà a emulare il tanto celebrato Milan Lab. In qualità di "preparatori" atletici, potrete selezionare la giusta intensità e il tipo di esercizio da svolgere. Ogni mese avrete a disposizione una scheda con statistiche dettagliate sui vari atleti: il tutto è stato semplificato grazie all'utilizzo di grafici che consentono di valutare immediatamente il lavoro svolto, l'andamento nell'arco dell'anno e gli effetti su ogni caratteristica fisica e mentale. Non spaventatevi, in *FM 2006* non farete tutto da soli: volendo, potrete sfruttare il solito valente staff e alcuni programmi predefiniti.

■ Gli azzurri sconfitti di nuovo in una finale mondiale? Ancora ai rigori...

La più clamorosa è l'aggiunta di un contratto per gli stessi allenatori virtuali (i videogiocatori): ora è possibile discutere con il consiglio d'amministrazione la propria retribuzione e la durata dell'accordo, ma anche il budget da destinare alla campagna acquisti o i fondi per rinnovare le strutture societarie. Naturalmente, se non verranno raggiunti gli obiettivi prefissati a inizio stagione, oppure se le richieste verranno giudicate eccessive, la vostra carriera da allenatore potrebbe subire un brusca frenata.

Un'altra importante variazione riguarda la gestione degli allenamenti, giudicata fondamentale nell'economia di gioco dagli stessi sviluppatori, ma bistrattata dai videogiocatori che la consideravano un po' troppo "dispersiva" e complessa, delegando questa fastidiosa incombenza al proprio allenatore in seconda. Ora è stata snellita e resa più accessibile.

In *FM 2006*, il team di sviluppo ha cercato di focalizzare maggiormente i propri sforzi sugli stessi calciatori. Ora, le posizioni dei vari Messi, Gerrard e Gilardino sono segnalate in modo più intuitivo, grazie a un prezioso indicatore che suggerisce in quale parte del campo siano in grado di rendere al cento per cento e le loro possibili alternative. Inoltre, è consentito scambiare la posizione tra due giocatori, fornire indicazioni più precise su quale tattica adottare, sul tipo di marcatura, il movimento da compiere oppure su come servire le punte in profondità. A tal proposito, un'altra aggiunta interessante sono le cosiddette "giocate preferite" dei vari Beckham, Totti, Ibrahimovic, Cassano e soci. C'è chi privilegia il tiro da lontano, chi il fraseggio di prima, chi il colpo di testa o la giocata in acrobazia. Nel preparare la partita è consigliabile prestare attenzione anche a questi particolari, che in alcuni casi si riveleranno determinanti. Inoltre, sono state implementate altre due schermate dedicate ai calciatori: la prima per controllare lo stato di forma del vostro campione, l'altra per monitorare le sue statistiche personali. Il tutto all'insegna della massima intuitività/semplicità. Un altro parametro da tenere sott'occhio è la componente psicologica degli atleti stessi: se i vostri Adriano, Ronaldo, Vieri, Rooney, Iaquinta e compagnia bella non si sentiranno sufficientemente coccolati, le loro prestazioni potrebbero subire un tonfo clamoroso.

> **"La mole dei dati da gestire, l'interfaccia, il motore 2D delle partite: tutto appare più stabile"**

Grandi novità anche per le giacchette nere: è stato "inserito" il sorteggio degli arbitri e un profilo dettagliato per ognuno di essi, con una scheda che ne riassume le statistiche generali e delle ultime 10 gare, per esempio cartellini

INTERFACCIA RISISTEMATA

L'interfaccia utente è stata ridisegnata per cercare una maggiore immediatezza e funzionalità nel suo utilizzo. Anche la "barra delle notizie" è cambiata: ora è ampiamente configurabile per avere, in tempo reale, i risultati delle partite.

VELOCITÀ

La velocità dei caricamenti, indipendentemente dal numero dei campionati e del tipo di database selezionati, è aumentata leggermente. Nulla di eclatante, ma la differenza si nota soprattutto su PC di fascia media. Sono stati velocizzati anche i salvataggi.

COLLABORAZIONE
Anche in *FM 2006* è continuato il rapporto di collaborazione con Ray Houghton, ex Liverpool e nazionale dell'EIRE. I suoi consigli si sono rivelati utili per il migliorare il motore simulativo e le situazioni di gioco poco realistiche.

■ La squadra giallorossa ha lasciato un po' a desiderare nel campionato 2005/2006 di *FM 2006*. Colpa di Cassano?

■ Sports Interactive si è assicurata numerose licenze, come quella prestigiosa del Milan.

■ Lo juventino è un calciatore molto duttile. In questa schermata è possibile vedere in quale posizione gioca meglio.

gialli/rossi, rigori dati alla squadra di casa o in trasferta. Conoscere in anticipo le "abitudini" dei vari Nilsen, Moreno, Collina e soci potrebbe evitarvi qualche spiacevole sorpresa. Comunque, non preoccupatevi: non è ancora stata contemplata l'eventualità di "comprare" le partite, con valige ripiene di euro...

Rimanendo in tema di cambiamenti, anche la gestione degli infortuni è stata modificata. Ora, lo staff sanitario vi fornirà tempestivamente informazioni dettagliate sulle cure da adottare per ogni calciatore infortunato. Sarà persino possibile decidere se far curare il proprio giocatore sfruttando le strutture societarie, oppure se mandarlo a casa. Nel caso di malattie infettive, il rischio di decimare la squadra potrebbe aumentare in modo esponenziale.

Un'altra interessante innovazione è la possibilità di "parlare" con il proprio undici durante l'intervallo e alla fine della partita. È consentito incoraggiare, incitare o rimproverare i singoli giocatori per spronarli o per aiutarli a mantenere la giusta concentrazione, evitando di fare la fine del Milan a Istanbul nella scorsa edizione della Champions League. Insomma, la componente psicologica, una delle grandi innovazioni di *FM 2005*, è stata approfondita in modo interessante nell'edizione *2006*.

Sul fronte "partita", il motore simulativo mostra interessanti miglioramenti e i risultati appaiono più credibili e realistici rispetto al recente passato. Naturalmente, Sports Interactive ha lavorato sodo per rifinire ulteriormente moduli e tattiche di gioco. A tal proposito, segnaliamo la possibilità di cambiare il proprio schieramento velocemente, senza essere costretti a mettere in pausa (tranne per le sostituzioni) e a perdere tempo prezioso. Poi, non poteva mancare la solita pletora di statistiche e aggiornamenti vari a disposizione dell'utente. Piuttosto marginali sono, invece, le modifiche apportate alla storica telecronaca testuale dei match (più varia), la possibilità di rivedere le azioni chiave di una partita e una maggior interazione con i media (stampa e TV).

Per quanto riguarda il "calciomercato", lo sforzo dei ricercatori e del team di Sports Interactive è stato immane: le squadre sono state aggiornate al mese di settembre e si sono dimostrate più "bilanciate" rispetto a *FM 2005*. La strategia perseguita è stata duplice: un estremo approfondimento di caratteristiche, statistiche e dei dettagli in generale, in parallelo con una semplificazione dei vari aspetti del gioco.

Più che di una "rivoluzione", per *Football Manager 2006* bisogna parlare di "assestamento": siete pronti a spodestare il Liverpool dal trono Europeo?

Raffaello Rusconi

OFFERTA IRRINUNCIABILE

Uno degli aspetti più importanti di *FM 2006*, il calciomercato, presenta qualche gradita novità. Innanzitutto, abbiamo notato con sommo piacere che il volume degli scambi è aumentato in modo consistente rispetto al passato. Sono state incrementate anche le offerte "giocatori più denaro" e le contropartite sono molto più eque. Per esempio, giocando con il Milan siamo riusciti ad acquistare lo stratosferico Frank Lampard facendo al Chelsea un'offerta che non poteva rifiutare: Stam, Gattuso Kaladze, Rui Costa e soldi. Un altro aspetto che funziona decisamente meglio riguarda i "prestiti": il Coco/Van der Meyde della situazione, in *FM 2006*, può essere offerto automaticamente a tutte le squadre. Anche il parco "osservatori" è migliorato e i vostri uomini di fiducia si dimostreranno più attenti nel segnalare giovani talenti. Peccato che, ogni tanto, vi suggeriscano degli incredibili brocchi.

IN ALTERNATIVA...

FIFA Manager 06, Nov 05, 8
Il manageriale di EA si dimostra una possibile alternativa allo strapotere della serie firmata da Sports Interactive.

Scudetto 5, Mag 05, 7 ½
Un discreto manageriale, con qualche bug e una giocabilità non al livello della serie *Football Manager*.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.net**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo PIII 800, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Database incredibilmente dettagliato
- Interessanti nuove aggiunte
- Più semplicità nel gestire la propria squadra

- Ancora qualche bug di troppo
- Bilanciamento buono, ma non perfetto
- Non presenta innovazioni rivoluzionarie

"Semplicità" e "stabilità" sono le chiavi di lettura per apprezzare l'ultimo nato di Sports Interactive. *FM 2006* non è rivoluzionario, ma rimane il punto di riferimento nel campo delle simulazioni manageriali calcistiche.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
5	5	9	9	9	8

8 ½



Non mancano alcuni salti: attivare il turbo, in questi casi, è praticamente indispensabile, a meno di volersi sfracellare.



Le inquadrature da lontano consentono di apprezzare la cura riposta nelle realizzazione di tracciati a auto. Avvicinandosi troppo, si perde un po' della magia grafica.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

WORLD RACING 2

Gomito fuori dal finestrino e musica dal ritmo martellante a tutto volume: siete pronti per una corsa intorno al mondo?

QUAL è il trucco per sviluppare il gioco di guida perfetto? Difficile dirlo, ma ogni programmatore pare avere la propria formula.

Chi punta sulle licenze delle automobili e sull'immediatezza del sistema di controllo; chi si concentra sul realismo senza se e senza ma; chi, ancora, predilige dare spazio alla fantasia, inventando circuiti e vetture in modo da stuzzicare i giocatori con situazioni "impossibili".

World Racing sembrava addirittura peccare di fantasia, nel senso che gli sviluppatori avevano deciso di non parteggiare per alcuna di queste fazioni, realizzando un piatto che includeva quanto abbiamo citato e aggiungendovi le chicche che hanno fatto la fortuna di altri titoli, fossero essi disponibili per PC o per console. Un piatto, tra l'altro, piuttosto saporito.

Il seguito ripropone la precedente formula praticamente senza variazioni. *World Racing 2* si fa riconoscere subito per i menu scomodi e poco intuitivi (una critica già mossa ai programmatori, che a quanto pare hanno preferito non tenerne conto). Si perde la testa nel tentativo di capire quali tasti premere e come arrivare a disputare la gara. A volte, basterà schiacciare ripetutamente Invio, sino a trovarsi di fronte al circuito; in altri casi, sarà obbligatorio muoversi fra i menu, cercando di capire cosa avessero in mente gli sviluppatori. Non è banale, ma a forza di tentativi si riesce e si impara anche come cambiare il colore dell'auto, come modificare la configurazione dei tasti e, addirittura, come potenziare i veicoli acquistati. Nemmeno dopo ore di gioco si farà l'abitudine a tale scomodità, ma fortunatamente le sezioni di guida regalano qualche emozione. Magari non nelle prime gare, che, in parte per le quattroruote coinvolte, in parte per la necessità di abituarsi allo stile di guida, lasciano un po' perplessi, ma basta poco per cambiare opinione. Lo stile è vicino a quello dei titoli più arcade, con la possibilità di attivare il nitro, di usare il freno a mano con leggerezza e di collidere anche a velocità molto sostenute, senza compromettere la funzionalità dell'auto. La tenacia degli avversari, però, obbliga a un approccio meno "sbarazzino": pennellare le curve con il freno a mano aiuterà a non perdere troppo tempo e, contemporaneamente, farà guadagnare punti. Più la guida sarà "sporca", maggiore sarà il punteggio finale e, di conseguenza, il premio in pecunia, da sperperare allegramente in nuove vetture da aggiungere al garage.

"Il livello di sfida è perfettamente tarato"

Ci si rende presto conto che primeggiare in *WR 2* non è un'impresa semplice, ma nemmeno frustrante. La caratteristica più intrigante del primo *World Racing*, il livello di sfida perfettamente tarato, è stata mantenuta inalterata, e gli avversari

IN ITALIANO E SU DVD

World Racing 2, oltre a consentire di scorrazzare per il mondo, permette di scegliere la lingua del menu e dei testi a video fra le molte disponibili. L'italiano non manca. Il gioco, inoltre, viene distribuito solo in formato DVD.

TRASFORMARE IL MONDO

Nonostante la lunghezza di alcuni tracciati, il programma riesce a tenere in memoria la disposizione di ogni oggetto. Fate saltare il cofano di un avversario e, il giro successivo, lo troverete in mezzo alla pista; abbattete un cartello e, quando ripasserete in quel punto, non lo rivedrete. Ma le chicche non finiscono qui: impostate al massimo la qualità dell'erba e correteci sopra. Per qualche tempo, gli steli rimarranno piegati, prima di riprendere la posizione normale.

CHE BOTTA!

Le vetture di *WR 2* si ammaccano, si graffiano e si deformano a ogni impatto, ma tendono a non perdere un minimo del loro smalto. Accelerazione, velocità di punta e stabilità dell'auto sembrano restare invariate. Sale, però, un indicatore che riporta la percentuale di danneggiamento della quattroruote. In molte gare, non potrete superare un certo valore, pena il Game Over.







PROTAGONISTA DEL TUO TEMPO

Non sempre è necessario attendere la fine della gara per rivedere al replay le proprie gesta: esibitevi in qualche derapata particolarmente precisa, o umiliate gli avversari inanellando una sequenza di sorpassi al limite, e vi verranno riproposti immediatamente gli ultimi istanti.

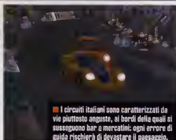






Come è probabile, sarà la visuale dal paraurti la prediletta dai giocatori, complice l'assenza di una telecamera interna all'abitacolo.

Azzardare un sorpasso non richiede solo abilità, ma anche un pizzico di fortuna. Il traffico nella direzione opposta, può rappresentare un'insidia da non sottovalutare quando si taglia un tornante.



I circuiti italiani sono caratterizzati da vie piuttosto anguste, ai bordi della quali si susseguono bar e mercatini: ogni errore di guida rischierà di devastare il paesaggio.

si adattano allo stile del giocatore. Fate un incidente, anche violento, e avrete la certezza matematica di recuperare gli altri; sfruttate alla perfezione cordoli e scorciatoie, e vi troverete sempre tallonati da un accanitissimo contendente, spesso molto generoso in tema di sportellate. La noia, insomma, non farà capolino, anche grazie all'elevato numero di automobili disponibili, tutte realmente esistenti. Si va dalle economiche Skoda a costosi bolidi come le Morgan e le Mercedes, senza dimenticare le italianissime Alfa Romeo.

Per quanto riguarda i tracciati, basti sapere che si gareggia in tutto il mondo. Niente ambientazioni reali, sia chiaro, ma bene o male l'atmosfera delle località coincide con quanto ci si aspetterebbe. Quando si corre lungo le strade italiane, per esempio, ci si sente quasi a proprio agio strombazzando con il clacson e facendo gli abbaglianti a coloro che marciano nella corsia opposta, pessime abitudini degli automobilisti nostrani. E non mancheranno le imprecazioni, considerando che, oltre a lottare contro gli avversari, bisognerà prestare attenzione al "normale" traffico, almeno in parte dei percorsi. Ovviamente, nei circuiti da gara o nel fuoristrada, dovrete vedervela solo con il tempo e i rivali.

World Racing 2 diverte, ma chi ha già speso ore con il primo capitolo difficilmente si esalterà alla stessa maniera e avvertirà, invece, una sensazione di déjà vu. I nuovi tracciati e le auto non basteranno a mitigare l'impressione di giocare a un titolo che presenta la medesima struttura e tipologia di sfida. Anche perché, tecnicamente parlando, non sono stati compiuti passi avanti particolarmente incisivi. Il motore grafico è fluido, ma pur presentando un livello di dettaglio superiore al primo capitolo, sfigura di fronte a produzioni più recenti, sia tecnicamente, sia sotto il profilo del design. Anche l'audio non è caratterizzato da effetti particolarmente incisivi, ma quantomeno l'ottimo supporto al sonoro 3D lo rende piuttosto elettrizzante, se si dispone di un sistema 5.1 o superiore.

World Racing 2, in sintesi, è spassoso, ma non abbastanza innovativo. È quasi un aggiornamento del primo episodio, più che un vero e proprio seguito, di conseguenza il giudizio non può che essere discreto. Se non avete provato *World Racing*, lo troverete piuttosto interessante.

Alberto Falchi



ANCORA SURROUND GAMING

Il programma di configurazione di *WR 2* consente di personalizzare in maniere notevole l'aspetto del gioco. Con la risoluzione e l'AntiAliasing, è possibile scegliere la distanza di rendering e la risoluzione delle texture, oltre al dettaglio dell'erbe (che metterà a dura prova le schede video lente nella gestione degli shader). I fortunati possessori di schermi panoramici saranno liberi di dilettarsi nell'impostare risoluzioni 16:9, e chi ha installato una buone vecchia Parhelia e tre monitor riuscirà ad attivare l'esaltante Surround Gaming. Non mancano alcune funzioni avanzate, quali il numero di campioni dell'AntiAliasing e la qualità del filtro anisotropico. Altri valori, come lo Swepmode, andrebbero sperimentati e possono dare risultati diversi secondo il monitor e la scheda video. Pur impostando il dettaglio al massimo e la risoluzione a 1600x1200 con AntiAliasing 4x, il PC su cui abbiamo provato *WR 2* (P4 3,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800 GT) non ha mostrato segni di cedimento, se non in sporadiche situazioni.

IN ALTERNATIVA...

TOCA Race Driver 2, Giu 04, 9
Niente traffico lungo le strade, ma gli avversari metteranno a dura prova la vostra abilità.

S.C.A.R., Giu 05, 8
Solamente Alfa Romeo, ma lo stile leggermente più simulativo lo rende parecchio intrigante.

info ■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Synetic** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.worldracing2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Incredibilmente giocabile
- Numerosi circuiti e auto
- Motore grafico snello

- Identico al primo, come schema di gioco
- Menu dispersivi e poco intuitivi
- Tecnicamente solo sufficiente

Un gioco di guida molto divertente, ma troppo simile al predecessore. Se non avete acquistato il primo episodio, vi consigliamo di dare seriamente un'occhiata a *World Racing 2*, in caso contrario, la sensazione di "già visto" vi lascerà un po' di amaro in bocca.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	7	8	7	8	8

7

Le fiale di energia vengono utilizzate non appena raccolte. Sarà impossibile conservarle per gli scontri più duri.



L'aspetto e il comportamento di queste orribili mutazioni è lo stesso del primo capitolo. A livello grafico, però, appagano molto di più.

GENERE: AZIONE

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Il tormentato Torque continua la ricerca della verità sul proprio passato, tra incubi molto reali...

IN ITALIANO

The Suffering: Ties that Bind **è stato interamente tradotto in italiano: non capire bene i dialoghi o i testi a video avrebbe tolto gran parte del fascino a un titolo che si basa quasi interamente sull'atmosfera.**



UNA NUOVA PROSPETTIVA

Ties that Bind **potrebbe mettere d'accordo due tipi di giocatore spesso distinti: gli amanti del PC e gli irriducibili della console. Se i primi preferiscono controllare il proprio alter ego con movimenti precisi, possibilmente in soggettiva, i secondi prediligono la spettacolarità di una visuale in terza persona, che magari non consente una mira millimetrica, ma permette di esaltarsi osservando le reazioni del personaggio. La libertà di scegliere in ogni istante quale prospettiva utilizzare metterà tutti d'accordo.**

L'uscita di *The Suffering* ha rappresentato una svolta importante nel mondo dei giochi su computer. Per la prima volta, le atmosfere tetre e "malsane" tipiche della serie *Silent Hill* facevano da sfondo non a un survival horror, bensì a un titolo d'azione.

In *The Suffering*, non mancavano orribili mutazioni e intensi momenti di tensione, ma invece di viverli nell'ottica del risolutore di enigmi, bisognava affrontarli a colpi di pistola e fucile, senza disdegnare qualche sonoro cazzotto, quando l'occasione lo richiedeva. La sensazione di terrore veniva amplificata dal fatto che il protagonista si trovava a ricostruire il proprio passato, man mano che proseguiva nei livelli, mentre contemporaneamente cercava di far luce sull'origine delle spaventose mutazioni che era costretto a combattere. Scopriva, per esempio, che ogni mostro simboleggiava una pena capitale, come la ghigliottina nel caso dei primi esseri con lame al posto degli arti. Lentamente, scavando nella personalità del personaggio principale, se ne incastravano i vari tasselli, mettendo a fuoco la vera natura del protagonista, che poteva essere benigna o maligna, secondo l'approccio del giocatore.

The Suffering: Ties that Bind riprende senza variazioni le linee guida del predecessore, sia per quanto riguarda l'alone di mistero che avvolge gli eventi, sia per i mostri che si incontreranno lungo l'avventura. Anche in questo caso, le prime manifestazioni del male saranno rappresentate da sottospecie di mummie dotate di lame al posto di gambe e braccia, ma invece di essere un'allegoria dei deceduti tramite ghigliottina, rappresenteranno le vittime della violenza che dilaga nei sobborghi di Baltimora (dove si svolge il gioco), morte accoltellate nelle risse di strada.

Proseguendo, si incontreranno nuove mostruosità derivanti dalla violenza locale, praticamente identiche (sia dal punto di vista estetico, sia per il peculiare comportamento) a quelle combattute nel primo capitolo, fatta eccezione per qualche nuovo arrivato. Anche lo schema di gioco non ha subito stravolgimenti e l'azione si riduce a uno sparatutto in terza o prima persona, prospettiva selezionabile in ogni istante secondo le preferenze.

> **"Il livello di difficoltà è tarato alla perfezione"**

Quale che sia la visuale scelta, il sistema di controllo è preciso e privo di incertezze, soddisfacendo i sostenitori di entrambe le scuole di pensiero. Se cercate gli enigmi tipici dei survival horror, però, rimarrete delusi. *Ties that Bind* si concentra sugli scontri e sulla narrazione, e solo di rado dovrete sfruttare la materia grigia, solitamente per risolvere puzzle abbastanza banali (come spostare correttamente le casse per raggiungere certe zone, altrimenti inaccessibili). Talvolta, vi troverete di fronte ad alcune scelte, per lo più limitate a stabilire se lasciare in vita o meno uno dei personaggi non giocanti.

Tali decisioni si rifletteranno sul vostro allineamento morale, parametro che contribuirà a condizionare la sequenza finale del gioco. Quest'ultima potrà essere influenzata anche dalla vostra tendenza a semplificarvi la vita trasformandovi in un poderoso mostro: una pressione del tasto "C" e il protagonista Torque muterà per qualche istante, sfogando la sua rabbia sui nemici. Sebbene certe sezioni non possano essere superate senza approfittare di tale opportunità, meglio non esagerare: rimanete "mostro"

UN ALLEGRO QUADRETTO FAMILIARE

Per narrare le vicende alla base degli eventi, gli sviluppatori hanno deciso di abusare del flashback: con il proseguire dei livelli, Torque avrà visioni riguardanti i momenti del passato e recupererà pagine importanti dei diari di moglie e figli, oltre che dei ricercatori che studiano le mutazioni. Poco alla volta, si imparerà a conoscere la psicologia del protagonista, ma solo alla fine, e in relazione a come ci si sarà comportati, si riuscirà ad avere un'idea precisa di chi fossero i vari personaggi e del perché agissero in una certa maniera. Nulla è dato per scontato, nemmeno per coloro che hanno terminato il primo episodio, i quali troveranno in questo secondo capitolo una degna estensione di quanto avevano appreso.

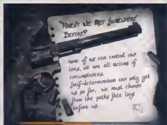




Certe sequenze, come quelle che vi vedono sparare da postazioni fisse, sanno di vecchio, ma risultano in ogni caso divertenti.



Il fuoco è uno degli effetti resi meglio. In questo caso, i Pixel Shader fanno la loro figura. Peccato non siano stati usati più spesso.





PUBBLICO MATURO

Come noterete dalle immagini presenti in queste pagine, *The Suffering: Ties that Bind* non è adatto a persone facilmente impressionabili, né a quelle troppo giovani. L'esperienza non è fra le più edificanti per un bambino, considerando l'estrema violenza (spesso gratuita), il linguaggio sboccato e i numerosi ammiccamenti al sesso. Insomma... un passatempo per persone mature, come indica il bollino 18+ ben visibile sulla confezione.

NON GETTATE I SALVATAGGI

A volte, è meglio conservare i salvataggi di un gioco finito in precedenza. Sia perché tornano comodi se si riprende in mano il titolo, sia perché possono risultare utili a giocarne il seguito. Nel caso di *Ties that Bind*, per esempio, sono disponibili ben tre incipit in più del gioco, che fanno riferimento ad altrettanti finali del primo capitolo. Se sul vostro disco fisso sarà presente un salvataggio del primo *The Suffering*, sarete liberi di iniziare godendovi l'apertura relativa all'allineamento morale di tale salvataggio.

troppo a lungo e, quando tornerete normali, vedrete l'energia calare in maniera sensibile. Senza contare che troppe mutazioni vi faranno propendere per il finale più "negativo" (sempre che per voi sia un problema).

Chi ha provato il primo capitolo si starà chiedendo dove siano le novità.
La prima differenza sensibile è nella trama: terminando questo episodio scoprirete tutti i retroscena della vita di Torque, caratteristica piuttosto interessante se vi eravate lasciati coinvolgere dall'intrigante intreccio di *The Suffering*.

Non secondarie, poi, sono le migliorie sul versante tecnico: il dettaglio di ambienti e personaggi è molto più elevato, così come la qualità delle texture, curate in maniera certosina.
Il tutto è impreziosito da un buon uso dei pixel shader, che consentono a creature e materiali di prendere letteralmente vita. I programmatori sono stati molto abili anche nel trasmettere l'angoscia tramite centinaia di particolari, che aiutano ad accrescere la sensazione di degrado caratteristica del gioco. Ogni stanza è imbottita di oggetti e dettagli, tanto che gli ambienti risultano perfettamente verosimili, pur se l'interattività rimane piuttosto contenuta.

L'unica pecca è la distanza di rendering realmente limitata, che porta a non pochi difetti di "pop-up" (muri e oggetti appaiono all'improvviso). Tale inconveniente si riflette anche sulla giocabilità, dal momento che, spesso, munizioni o bottiglie di Xodium (che rigenerano l'energia del protagonista) non sono visibili se non avvicinandosi molto: morire precocemente per non essersi accorti delle fiale di energia a pochi passi può essere piuttosto frustrante.
Nonostante la ripetitività dell'azione, il livello di difficoltà tarato alla perfezione non scoraggia mai e l'ottima narrazione, che aiuta a immergersi gradualmente nel delirio della psiche del protagonista, costringe quasi ad arrivare alla fine. Un'impresa che ai più esperti non richiederà troppo tempo, a meno di iniziare subito con il livello di difficoltà più elevato.

Con poca probabilità verrà voglia di rigiocare daccapo *Ties that Bind* e, una volta completata l'avventura, si rimarrà con un po' di amaro in bocca per la carenza di innovazioni realmente sostanziali.

Sino a quel punto, però, il secondo capitolo di *The Suffering* si lascerà godere.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 4, Nov 04, **8**
Meno azione, ma ancora più angoscia e gusto splatter: se preferite far lavorare il cervello, lo adorerete.

Soul Reaver 2, Gen 02, **8**
Un titolo ricco d'azione, con tematiche meno forti (e una grafica meno cruda) rispetto a *Ties that Bind*. GMC lo ha allegato al numero di ottobre 2003.

Info ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Surreal Software** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://sufferingtiesthatbind.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 900, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Narrazione molto intrigante
- Azione serrata e mai noiosa
- Adatto a chi ama lo splatter

- Problemi di pop-up
- Lonvegità limitata
- Solo per chi ama lo splatter

Il secondo capitolo di *The Suffering* non offre nuovi spunti rispetto al predecessore, ma si fa giocare con piacere. Una volta finito, verrà riposto in un cassetto e lasciato lì, ma garantisce qualche ora di svago e tensione.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	INNOVAZIONE
8	8	8	6	8	5

7½


Nella schermata di selezione dei componenti del gruppo, potremo scegliere i nostri eroi preferiti e modificare il loro costume a piacimento.


Ciclope, leader degli X-Men, combatte i nemici con il suo potentissimo raggio ottico.



GENERE: GIOCO DI RUOLO

X-MEN LEGENDS II L'ERA DI APOCALISSE

Gli X-Men e la Confraternita dei Mutanti Malvagi si alleano contro il più spietato nemico di tutti i tempi: Apocalisse!

MUTANTI ITALIANI!

X-Men Legends II è stato tradotto nella nostra lingua, per quanto riguarda la confezione, il manuale e i titoli nel gioco. Le battute doppiate sono rimaste in inglese, ma i sottotitoli (attivabili o meno dal menu di opzioni) consentono anche a chi non parla questa lingua di seguire la trama e gli obiettivi delle varie missioni. *L'Era di Apocalisse*, inoltre, è distribuito in formato DVD.



I COSTUMI

Nella schermata di selezione del gruppo ci sono varie opzioni per sostituire i personaggi e per modificarne l'aspetto. Secondo i livelli che avremo completato, diversi costumi dei vari eroi saranno a disposizione. Cambiando i costumi, modificheremo anche la possibilità di ricevere bonus alle caratteristiche o ai punti esperienza guadagnati.

GLI X-Men sono tra i beniamini più amati dai lettori di fumetti super-eroistici e sicuramente tra quelli più complessi e indovinati della Marvel, la "Casa delle Idee" che ha sfornato Iron Man, l'Uomo-Ragno, i Fantastici Quattro, i Vendicatori e molti altri super-guerrieri ormai entrati a far parte dell'immaginario collettivo.

Dopo una serie di cartoni animati e due fortunate pellicole cinematografiche, gli X-Men arrivano anche sul monitor del computer, passando attraverso lo sviluppo per console. Il successo di *X-Men Legends*, primo capitolo di questa saga mai convertito per PC, ha convinto gli sviluppatori a creare un secondo episodio ancora più ricco e ampio del precedente. In *L'Era di Apocalisse* controlleremo un gruppo di quattro super-eroi per volta, ognuno con i propri poteri perfettamente replicati e le proprie peculiarità caratteriali.

Nel corso delle missioni, troveremo dei "punti di estrazione" in cui sarà consentito salvare il gioco, teletrasportarsi in altri punti già scoperti dei precedenti livelli, oppure sostituire i componenti della squadra osservandone le abilità o modificandone il costume.

L'attenzione ai dettagli e alle richieste dei fan più maniacali è notevole: il cambiamento degli elementi di una squadra non comporta solo l'ovvio vantaggio di avere sotto il proprio controllo i personaggi con le facoltà più utili per affrontare una certa missione, ma secondo la coerenza con cui l'abbiamo creata e dei costumi che gli eroi indossano, potremo avere dei bonus particolari all'attacco, alla difesa oppure ai punti esperienza che vengono guadagnati in avventura. Se scegliamo campioni della "Vecchia Scuola", per esempio selezionando quattro personaggi tra Ciclope, Jean Grey, l'Uomo Ghiaccio, Magneto, Toad o il Professor X, avremo un bonus del 15% all'energia massima, mentre una squadra composta puramente da personaggi della Confraternita dei Mutanti Malvagi (il Fenomeno, Magneto, Scarlet e Toad) dà un 5% in più ai punti esperienza, e così via. Inoltre, procedendo nei livelli del gioco, troveremo oggetti

> **"Si gioca anche online, con altri tre amici"**

speciali "da collezione", quali copertine di fumetti centrati sui vari eroi inclusi nel programma, disegni che li ritraggono in pose plastiche, nonché dischi aggiuntivi di programmazione per la "Stanza del Pericolo", il luogo in cui addestrarsi a usare i poteri e le combinazioni di colpi dei nostri eroi, diventando sempre più bravi nella gestione del gruppo. Altri oggetti, invece, sbloccheranno nuovi personaggi da usare in avventura, alcuni dei quali, inutile dirlo, sono un'autentica sorpresa.

L'Era di Apocalisse ha un sistema di controllo semplice e immediato. Cliccando con il mouse selezioneremo il personaggio "leader" che guiderà il gruppo, quello controllato direttamente da noi. Sempre con il mouse, potremo dirgli di avanzare, muovendoci nel livello, di attaccare con un colpo o un potere predefinito i nemici, eccetera. Gli altri tre eroi, comandati da un sistema di Intelligenza Artificiale abbastanza buono e reattivo, ci proteggeranno e colpiranno i nostri obiettivi, al punto che, spesso, un singolo comando di attacco sarà sufficiente per scatenare una battaglia ed eliminare tutti gli avversari sullo schermo.

Forse, uno dei pochi difetti di *L'Era di Apocalisse* è la gestione macchinosa e poco intuitiva delle visuali virtuali, anche se, nella stragrande maggioranza dei casi, quelle prestabilite saranno sufficienti a dare una buona panoramica di gioco. *X-Men Legends II* è altamente personalizzabile: al di là delle solite opzioni

LA STANZA DEL PERICOLO

Nel menu principale di *X-Men Legends II* saremo liberi di selezionare la Stanza del Pericolo. Tutte le arene e i livelli di gioco visti fino a quel momento saranno disponibili, così come i personaggi sotto il nostro controllo. Gli eroi, i super-cattivi e i personaggi segreti e speciali sono davvero tantissimi (ci sono ben 39 spazi, molti dei quali vuoti) e li sbloccheremo completando il gioco in varie modalità.

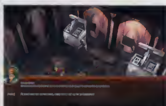


SPACCHIAMO I PIXEL

La grafica di *X-Men Legends II – L'Era di Apocalisse* è in perfetto stile "fumettoso". Sia i personaggi, sia gli ambienti non vengono rappresentati in modo particolarmente realistico, ma come se si trattasse di un cartone animato virtuale. Il gioco sfrutta appieno le caratteristiche della scheda 3D portando la risoluzione e il livello di dettaglio al massimo gestibile. All'interno dei livelli esistono moltissimi oggetti da distruggere con i poteri dei nostri super-eroi, in modo da trovare kit per aumentare il livello di energia, quello di salute, e altro ancora, anche se non tutto lo scenario è interattivo. È piuttosto divertente, comunque, vedere Wolverine o Colosso alzare divani o casse pesantissime e scagliarle contro il nemico o, addirittura, afferrare un avversario per farlo roteare e poi lanciarlo verso i suoi compagni. Anche gli effetti speciali dei poteri sono notevoli.



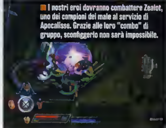
Arcangelo è a Genosha insieme al Professor X, a Magneto, Blink a Sabertooth, e ci fornirà indizi e suggerimenti sulle prossime missioni.



Parlare con gli altri personaggi controllati dal computer è importante: può aiutarci nelle nostre missioni o fornirci preziose informazioni.



Raccogliendo i disegni che troveremo nella missioni, completeremo una sorta di "galleria" degli eroi da visualizzare nella schermata di opzioni principale.



I nostri eroi dovranno combattere Zealot, uno dei campioni del male al servizio di Apocalisse. Grazie alle loro "combo" di gruppo, sconfiggerlo non sarà impossibile.

PARLA CHE TI PASSA

Parlare con i personaggi principali è quasi d'obbligo, poiché saranno loro ad affidarci gli incarichi che faranno procedere la trama. Nei livelli delle missioni, comunque, ci capiterà di dialogare anche con gli avversari o con personaggi secondari controllati dal computer. Sebbene la trama sia prefissata e, quindi, la nostra interazione con gli altri co-protagonisti non modifichi sostanzialmente l'andamento della storia, usare tutte le scelte multiple che ci verranno fornite come risposte ai dialoghi consentirà di avere maggiori informazioni e di seguire più attentamente i colpi di scena.

I FUMETTI

Nelle corso delle missioni capiterà di trovare a terra dei fumetti che i nostri eroi potranno raccogliere. Nella schermata di gioco iniziale, avremo modo di visualizzare tutti i "comics" racimolati. Collezionare gli oggetti di questo tipo porterà alla scoperta di ulteriori segreti e di opzioni avanzate per i nostri mutanti preferiti.

riguardanti la risoluzione grafico/sonora e il livello di dettaglio, decideremo con pochi clic del mouse che poteri assegnare a quali tasti di scelta rapida, così da reagire prontamente alle minacce: i poteri, i tipi di attacchi diversi e le "combo" sono assegnabili ai tasti numerici.

Bisognerà, però, tenere sott'occhio con molta attenzione le barre di salute e di energia dei nostri personaggi: se la prima scenderà a zero, l'eroe cadrà privo di coscienza e non saremo più in grado di utilizzarlo in combattimento, mentre la seconda è il "carburante" di ogni potere e attacco speciale, e senza di essa non assesteremo nemmeno un gancio destro. Non esiste gioco di ruolo degno di questo nome senza una storia bella e avvincente; da questo punto di vista, *L'Era di Apocolisse* non delude. Anche se gli sviluppatori hanno optato per seguire un binario narrativo molto classico, tipico delle avventure di questi eroi mutanti, la trama viene svelata lentamente e con numerosi colpi di scena e ammiccamenti agli occhi dei fan. Apocalisse, un mutante pressoché immortale con un passato da Faraone nell'Antico Egitto, ha invaso l'isola di Genosha, regno incontrastato di Magneto e paradiso dell'Homo Superior, per condurre insieme a Sinistro e a pochi altri rinnegati una serie di orribili esperimenti sui propri simili alla ricerca di un "DNA perfetto". Starà al Professor X, a Magneto e ai loro seguaci, mettere da parte ogni rivalità e unirsi in un'improbabile alleanza, per salvare i mutanti dai folli piani di questo super-cattivo.

Gli amanti dei fumetti di super-eroi e dei GdR non vorranno lasciarsi scappare questo titolo, anche considerata l'opportunità di giocare in multiplayer con altri tre amici, ognuno dei quali controllerà un eroe del gruppo. Pur se le ore di gioco in modalità "Storia" non sono moltissime, le variabili, i livelli di difficoltà e la facoltà di giocare online compensano ampiamente questo limite.

Yuri Abietti 

IN ALTERNATIVA...

Freedom Force Vs The Third Reich, Lug 05, 8
Il seguito di *Freedom Force* porta i super-eroi capitanati da Minute Man nella Seconda Guerra Mondiale, contro i super-cattivoni dell'Asse del male.

City of Heroes, Ago 04, 8
Il primo e il più grande gioco di ruolo online di super-eroi, dove troverà spazio anche chi vuole vestire la "calzamaglia" di un supercriminale, con *City of Villains*.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,9** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.xmenlegends2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC (4 giocatori)**

- Moltissimi eroi
- Opzioni di ogni tipo
- Storia avvincente

- Visuali limitate
- Modalità "Storia" breve
- Azioni ripetitive

I super-eroi stanno tornando di moda in tutti i campi, compreso quello videoludico. Gli appassionati del genere non possono lamentarsi di questa rinnovata giovinezza e *X-Men Legends II* darà loro molte occasioni di divertimento.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	8	8	7	8


Anche le unità della Guardia Imperiale possono essere personalizzate, grazie alla libertà di variarne livrea e insegne.


I nuovi arrivati della Guardia Imperiale, spesso, si troveranno arroccati in posizioni disperate – ma hanno i mezzi per resistere!

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

Uno dei migliori strategici in tempo reale del 2004 riceve un'espansione di primissima qualità.

IN ITALIANO
Halifax distribuirà *Winter Assault* completamente tradotto in italiano: manuale, confezione e programma. I dialoghi nel gioco non saranno doppiati, ma verranno accompagnati da sottotitoli nella nostra lingua. Questa espansione richiede di avere installato sul proprio disco fisso l'originale *Dawn of War*.



CON quattro fazioni ben caratterizzate, una grafica splendida e un ritmo adrenalinico, *WarHammer 40.000 Down of War* è stato tra gli RTS più apprezzati del 2004. Ispirato all'ambientazione creata da Games Workshop per il suo regolamento da tavolo con miniature, il gioco ricostruiva alla perfezione l'atmosfera techno-fantasy-gotica dell'originale: un futuro dove umani, Elfi, Orki e forze del Caos combattevano non solo con spade e magie, ma impiegando anche tecnologie tanto futuristiche, quanto "rétro" nell'aspetto.

Dawn of War ha raccolto intorno a sé un nutrito seguito di appassionati e questa prima espansione, *Winter Assault*, non fa altro che aggiungere bontà a una cosa buona. Molte espansioni per RTS introducono fazioni inedite e *WA* non fa eccezione.

I nuovi arrivati sono i battaglioni della Guardia Imperiale, che costituiscono la principale spina dorsale degli eserciti umani – specializzati nella difesa, ma con la capacità di schierare armi molto potenti più avanti nel gioco. In sostanza, essi rappresentano, nell'universo cupo e barocco di "WarHammer 40.000", il fantaccino senza volto il cui compito è soffrire nelle trincee.

Tale schieramento non appare molto complesso da gestire, se paragonato alla varietà di tattiche consentite dai quattro originari (Caos, Space Marine, Eldar – ovvero gli Elfi – e Orki), in compenso la sua semplicità e linearità di sviluppo lo rendono l'ideale per un principiante, un bonus che ci saremmo aspettati di vedere nel gioco base! Relic ha comunque incluso un tutorial addizionale dedicato alla nuova fazione. In partita, la Guardia Imperiale deve tenere duro nelle prime fasi dello

> "La Guardia Imperiale è adatta ai principianti"

scontro, espandersi lentamente strappando ogni nuovo obiettivo con sudore e sangue (come i Marine americani nelle isole del Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale) e sperare di resistere abbastanza da schierare i "pezzi grossi". A quel punto, lo assicuriamo, la vendetta contro i nemici che hanno vessato i nostri soldatini assumerà dimensioni terrificanti. Grandi soddisfazioni vengono date, inoltre, dalla capacità dei Generali della Guardia di chiamare attacchi aerei sulla testa degli avversari.

WA aumenta anche il parco-unità dei quattro schieramenti tradizionali: Berzerker di Khorne per il Caos, Kapi in MegaArmatura per gli Orki, Draghi

NEL DVD
Il demo di *WarHammer 40.000 Down of War – Winter Assault* è presente sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.

CINQUE NEMICI AL GELO

La campagna di *Dawn of War* era centrata soprattutto sugli Space Marine. *Winter Assault* rimedia a questa "ingiustizia" offrendone due nuove ambientate sul gelido pianeta Lorn V e dedicate all'Ordine e al Disordine (ovvero alla Guardia Imperiale e gli Eldar, oppure agli Orki e ai Marine del Caos). Questo blocco di ghiaccio, un tempo controllato dall'Impero, è ora nelle mani del Caos, che ne contende il controllo agli Orki. All'insaputa di tutti, però, un potente Titano Imperiale è rimasto sepolto sotto le rovine della vecchia Capitale, ed è proprio la Guardia la fazione incaricata di sbarcare sul pianeta per recuperarlo. La campagna, non importa l'esercito scelto, è composta da soli 12 scenari (in particolari punti si ha modo di cambiare fazione e osservare gli eventi da un altro punto di vista!), ed è un po' breve. Questa è la ragione del "7" assegnato alla longevità dell'espansione, che nelle varianti skirmish e multiplayer meriterebbe "9". La prova in multiplayer di *WA* è a pagina 148 di GMC.





OPERAZIONE "DIVINE RETRIBUTION"

In mezzo agli eserciti grotteschi e barocchi di *Down of War*, i soldatini della Guardia Imperiale ispirano genuina simpatia. Non solo rappresentano, in un certo senso, la "normalità" (incarnando la figura dello sfortunato che, mandato al fronte, tenta di fare del proprio meglio, pur non avendo poteri demoniaci), ma all'inizio di ogni partita ne prendono sempre tantissime. Credeteci: giocare con la Guardia significa cercare di sopravvivere, pompando fuori dalle caserme unità su unità mentre gli scienziati cercano di fornire loro armi più sofisticate. Quando queste arrivano, però... Il "Doomblade" (Lama del Destino) è il loro mega carro armato: un veicolo quasi indistruttibile con a bordo milioni di armi che sparano contemporaneamente in tutte le direzioni. Il tutorial consiglia, letteralmente, di "mandarlo dalle parti del nemico e lasciare fare a lui". La soddisfazione, lo garantiamo, sarà immensa.



Preparazione, disposizione sul campo e astuzie tattiche confluiscono in immani mischioni, durante i quali si tengono le dita incrociate.



I soldati della Guardia Imperiale rischiano di demoralizzarsi molto in fretta, perdendo la loro utilità in combattimento.



I "Commissari" innalzano il morale dei soldati della Guardia... sparando a chi vuole ritirarsi!

di Fuoco per gli Eldar e Cappellani per gli Space Marine. Sono tutte unità piuttosto potenti, che tendono a bilanciare il rispettivo schieramento. I Draghi di Fuoco, per esempio, sono guerrieri estremamente distruttivi a corto raggio e aumentano la potenza militare "convenzionale" di una fazione centrata soprattutto sull'impiego di magie e poteri mentali. Oltre a ciò, *WA* introduce pezzi d'artiglieria semovente dotati di una gittata immensa: i Basilischi. Anche se può capitare che i loro proiettili cadano ovunque, tranne dove abbiamo mirato (o forse proprio per questa ragione!), sono comunque "giocattoli" divertentissimi da gettare nella mischia.

Relic ha approfittato dell'espansione per aggiungere diversi miglioramenti all'esperienza multiplayer. Oltre a mappe addizionali (basate sui nuovi terreni introdotti nelle due campagne aggiuntive per il single player), l'albero di progresso tecnologico è stato radicalmente modificato e il costo per ottenere i miglioramenti è ora più basso; come risultato, i giocatori sono più stimolati a ricercare quelli più potenti, invece di limitarsi alla costruzione di orde di unità di basso rango.

L'Intelligenza Artificiale del gioco è discreta, ma non perfetta. I nostri test al terzo, quarto e quinto livello di difficoltà tra i cinque disponibili, in partite 1 contro 1, hanno mostrato la tendenza degli avversari computerizzati a lanciarsi al più presto in forze verso le nostre linee (come la natura offensiva delle quattro fazioni originarie rende naturale), ma anche fatto sorgere il vaghissimo sospetto che la I.A. costruisca le sue truppe un po' più velocemente di quanto sia lecito attendersi. In ogni caso, abbiamo notato l'assenza di complesse manovre tattiche da parte del computer – ovvero l'elemento che rende il gioco coinvolgente in multiplayer – e piuttosto fastidiosa è la sua tendenza a lasciare gruppi di unità inattivi a presidiare postazioni lontane, quando tutti i rinforzi dovrebbero essere convogliati verso i punti critici del fronte.

Winter Assault non esplora molti nuovi territori, ma è un ottimo complemento all'originale. Soprattutto, è un titolo entusiasmante, capace di coinvolgere visceralmente il giocatore in battaglie che – non importa chi vinca o perda – sono sempre intrise in un'atmosfera di sangue, nichilismo e disperazione.

La struttura di base, come in *Dawn of War* resta meno complessa rispetto ad altri titoli, ma questo è senza dubbio un punto a favore per chi vuole trascorrere una serata a strappare al nemico brandelli di pianeti con artigli di duracciaio, lanciafiamme al plasma e psico-negromanzia. Uno dei titoli più belli di questo inizio di stagione.

Vincenzo Beretta



IL FATTORE OMEGA

Abbiamo testato *Winter Assault* su due sistemi equipaggiati con schede ATI Radeon aggiornati alla versione 5.9 dei driver Catalyst. In entrambi i casi abbiamo notato innaturali rallentamenti nella grafica. Tale problema pare essere abbastanza diffuso, ed è stato dibattuto sul forum ufficiale dedicato al supporto tecnico del gioco. Alcuni utenti hanno risolto l'inconveniente installando la versione più recente dei driver Omega (una modifica non ufficiale, ma molto apprezzata, dei Catalyst rinvenibile a www.omegadrivers.net). Anche il nostro test, con questi ultimi, ha dato esito positivo. Se volete provarli, in attesa di un rimedio più definitivo, GMC li ha inclusi questo mese nel DVD allegato all'omonima edizione della rivista.

IN ALTERNATIVA...

Starcraft + Brood War, Mag 98, 8
L'RTS più giocato (a tutt'oggi) nel mondo si ispirò pesantemente alle atmosfere di "WH40K", e resta ancora una validissima alternativa. GMC lo ha allegato al numero di gennaio 2004.

ISDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo, Nat 04, 8
Ancora guerre tra umani, Elfi e Orchi, ma questa volta nell'universo di Tolkien visto dal regista Peter Jackson. Semplice, coinvolgente e spettacolare, proprio come *WA*.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 41,00** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.dawnofwargame.com/it

Fiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,8 GB HD, *Dawn of War***
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM (necessari per partite con 8 giocatori), Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (fino a 8 giocatori)**

- Interessante trama single player
- Opzioni addizionali per il multiplayer
- Molte nuove unità

- Solo 12 missioni nella campagna
- I.A. ancora un po' incerta
- Qualche bug nei nuovi veicoli

Raramente lo schermo del nostro PC ha tremato tanto! Botti e distruzione, però, non fanno passare in secondo piano la varietà di strategie necessarie per vincere. Un'ottima espansione per un gioco molto generoso in termini di divertimento.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
9	8	9	7	8	9

8½

L'inventario costringe spesso a perdere tempo nell'incastrare armi e munizioni nella griglia, spezzando la frenesia dell'azione.

Le sezioni di guida sono troppo lunghe e prive di stimoli. A questo si unisce un controllo approssimativo, che rende il tutto noioso.

IN ITALIANO

Chrome è interamente in italiano, dal manuale ai testi a video, senza tralasciare il parlato. Fa piacere notare che è stato deciso di tradurre il gioco, nonostante il prezzo interessante a cui viene venduto.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CHROME SPECFORCE

Sembra *Deus Ex*; ha i difetti di *Deus Ex*, ma è più lineare di *Serious Sam*. Come dire: volevamo, ma non potevamo.

INVASIONI DI CAMPO

Se c'è un problema che non affligge *Chrome SpecForce*, è l'interfaccia eccessivamente invasiva. Gli sviluppatori sono riusciti a racchiudere la mole di informazioni necessarie al giocatore in pochi indicatori trasparenti, che non sottraggono spazio allo scenario vero e proprio. Oltre ai consueti segnalatori (energia, munizioni, eccetera), ne sono presenti molti altri, tutti quasi nascosti. Puntate l'arma e si disegnerà un cerchio attorno al personaggio, identificandolo come alleato o meno e consentendo di scovarlo anche se nascosto dietro gli oggetti. Un altro piccolo cerchio riporterà la posizione dell'obiettivo successivo e una semplice rotazione della rotella del mouse cambierà al volo lo zoom della piccola mappa, semplificando l'esplorazione.



MODDER ALL'ATTACCO

Insieme a *Chrome SpecForce* viene distribuito il ChromeEd, uno strumento che consente la creazione di Mod e mappe multiplayer. Sul sito ufficiale del gioco, è possibile trovare un tutorial per il suo utilizzo, nonché i link a varie mappe e siti (in inglese) dedicati al modding di *Chrome SpecForce*.

IN ALTERNATIVA...

Deus Ex, Ago 00, 8
La fonte di ispirazione di *Chrome SpecForce*, ma con una sezione GdR veramente eccellente. GMC lo ha allegato al numero di ottobre 2002.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Uno sparatutto incredibile, caratterizzato da una favolosa Intelligenza Artificiale. Non vi deluderà!

IL primo *Chrome* era uno sparatutto di stampo classico, basato su una giocabilità molto intuitiva. Pur non aspirando a imporsi come capolavoro assoluto, riusciva nell'arduo compito di divertire. Per chi se lo fosse perso, GMC lo ha allegato alle edizioni CD e DVD del mese scorso.

Come è consuetudine nel mondo dei videogiochi, gli sviluppatori hanno tentato un seguito, senza modificare troppo la formula adottata in precedenza. Già dai primi minuti, viene a galla il loro amore per *Deus Ex*, una notevole fonte di ispirazione per *Chrome* e per *Chrome SpecForce*. Per esempio, sono presenti gli equivalenti dei biomod, che consentono al protagonista di avere una maggior protezione contro i colpi delle armi da fuoco, di muoversi più velocemente, di attivare una sorta di bullet time o di confondersi con l'ambiente circostante. Tali "poteri" consumano energia, che andrà ricaricata con apposite batterie da raccogliere lungo le missioni.

Le affinità con il capolavoro di Warren Spector proseguono con una gestione dell'inventario praticamente identica, che obbliga il giocatore a una sorta di puzzle game per riuscire a incastrare gli oggetti nello spazio disponibile, spesso impazzendo nel raccoglierli e abbandonarli sino a disporli correttamente.

Non mancano una serie di appunti sparsi ovunque, copiati dai datacube di *Deus Ex*, ma inefficaci ai fini ludici, considerato che forniscono poche informazioni realmente utili per lo svolgimento della missione.

> "Molti elementi risultano inutili o forzati"

Concludiamo le similitudini citando le sezioni di hacking, che permettono di scassinare serrature elettroniche o di accedere a computer protetti. Mancando una componente da gioco di ruolo, però, il successo di tali scorribande informatiche non dipenderà dalla particolare abilità del personaggio e sarà subordinato al superamento di un minigioco identico al "Memory": cliccate sulle carte e affidatevi alla vostra memoria per accoppiare quelle uguali.

Nonostante le evidenti citazioni da un capolavoro, *Chrome SpecForce* fallisce nel proprio scopo, considerando che prende gli aspetti meno riusciti di *Deus Ex* (come l'inventario, appunto), mentre altri li integra in maniera poco efficiente. Eliminando del tutto la componente GdR, parecchi elementi risultano inutili o inseriti forzatamente. L'azione, poi, è tutto tranne che intrigante, sia per una gestione non soddisfacente dell'Intelligenza Artificiale, sia per la ripetitività e la scarsa ispirazione dei livelli. Ci si trova a correre qua e là, senza un minimo di strategia, vivendo situazioni ben lontane dall'esaltare il giocatore.

La possibilità di pilotare mezzi quali jeep e mech non rende il titolo più appetibile, se si considera che i veicoli sono scomodi da utilizzare e che le sezioni di cui sono protagonisti si dimostrano le meno ispirate e le più lunghe.

Alberto Falchi



Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.specforcethegame.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Curva di apprendimento graduale
- Bassi requisiti hardware
- Buon comparto sonoro

- Gestione dell'inventario macchinosa
- Ripetitivo
- Scomodo controllo dei veicoli

***Chrome SpecForce* copia da *Deus Ex* solo gli elementi meno interessanti e non li integra in una struttura da GdR. La linearità e la pessima gestione di inventario e veicoli corrono il rischio di annoiare. Fortunatamente, costa poco.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	IMMEDIATEZZA
6	8	5	5	5	7

Tra i bonus che potremo sbloccare c'è un filtro che "tinteggia" il gioco come se fosse una pellicola in bianco e nero degli Anni '30.

In *King Kong* l'amore tra la bella e la bestia assume una nuova dimensione...

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

PETER JACKSON'S KING KONG

È "Jurassic Park"! È *Far Cry*! No, è "King Kong" di Peter Jackson!

IN ITALIANO

Peter Jackson's King Kong è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano, scatola, manuale programma e dialoghi del gioco. Le voci italiane sono molto buone e la qualità del doppiaggio è cinematografica; chi lo desidera, però, può scegliere di giocare la versione inglese (scegliendo dal menu delle opzioni), con le voci originali di Adrien Brody, Naomi Watts, Jack Black e degli altri attori del film.



NEL CD E NEL DVD

Sul CD 4 dedicato al demo e sul DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC, troverete il demo di *Peter Jackson's King Kong*, con due missioni da provare.

SIAMO nel 1933, i ruggenti anni d'oro del cinema! Un ambizioso regista di nome Carl Denham trascina una "troupe" di disperati nel Pacifico meridionale, fino alla remota e inesplorata Isola del Teschio.

Con lui vi sono lo sceneggiatore Jack Driscoll e la protagonista Ann Darrow. Il suo obiettivo è girare un film d'azione senza pari, usando le ambientazioni dell'isola come scenografie: ma ben presto creature mostruose, tribù indigene seguaci di misteriosi culti e immense e monolitiche rovine soffocate dalla giungla iniziano a far pensare al gruppo che il posto abbia ben più da offrire che qualche bel panorama...

Tratto dal prossimo successo annunciato di Peter Jackson (regista del ciclo de "Il Signore degli Anelli") e ispirato all'originale in bianco e nero degli Anni '30, *Peter Jackson's King Kong* è uno sparatutto in prima persona che ci mette dapprima nei panni di Jack, impegnato ad affrontare ogni sorta di pericoli per tirare fuori dai guai i suoi amici, e quindi, a tratti, nei panni di King Kong, il gigantesco gorilla signore dell'isola "innamorato" della bella Ann.

Il gioco è stato seguito da Jackson stesso, che ha lavorato in stretta collaborazione con Ubisoft. Il risultato, nel bene e nel male, è un'esperienza che ha più a che fare con un colossal di Hollywood che con uno sparatutto vero e proprio.

Nella forma, *King Kong* ci vede avanzare tra i lussureggianti e vertiginosi scenari del film, brandendo armi recuperate in giro (come le lance degli indigeni dell'Isola del Teschio) o paracadutate in casse dall'idrovolante d'appoggio. Queste ultime sono fortunatamente più moderne e includono pistole, fucili a pompa e di precisione, o perfino mitra a.

Tale potenza di fuoco si rivelerà utile fin dai primissimi momenti del gioco, non appena ci accorgeremo che l'isolamento della regione ha permesso all'evoluzione di seguire un percorso "parallelo" a quello noto, sia generando creature mutanti e abnormi, sia preservando i giganteschi rettili muniti di denti che altrove nel mondo sono ormai estinti – inclusi alcuni temuti cugini dei dinosauri che popolavano il "Jurassic Park" di Spielberg.

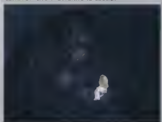
> "Come Jack non potremo né arrampicarci, né saltare"

A tratti, bisogna anche risolvere semplici rompicapo, come incendiare una lancia grazie a un braciere e usarla quindi per dar fuoco a dei rovi che ci sbarrano la strada, o trovare il modo di sfruttare a nostro vantaggio la "catena alimentare" che classifica gli abitanti dell'isola in predatori e prede. Intorno a noi, però, si muoveranno spesso i nostri compagni, che nelle prime fasi del gioco ci spiegheranno cosa fare, lasciando a noi il compito, più avanti di mettere insieme tali conoscenze. Jack, inoltre, non ha "punti ferita", ma inizia a vacillare e a perdere la vista e l'orientamento quando viene colpito (conseguenza accompagnata in concreto da effetti grafici su schermo), riprendendosi lentamente. Se subiremo troppe ferite in uno spazio di tempo troppo breve moriremo e dovremo ricaricare il gioco, mentre in alcuni momenti il Game Over ci colpirà anche se morirà uno dei personaggi che ci accompagnano, costringendoci all'impegno per garantire anche la loro sicurezza.

Jack, purtroppo, non può né arrampicarsi né saltare (laddove Ann, per qualche ragione, scala pareti di grado superiore al sesto con l'agilità di uno scoiattolo). Tale scelta di design conduce a parecchie delle situazioni surreali tipiche dei giochi che hanno deciso di impiegarla ("Amici, un muretto alto trenta centimetri ci sbarra la strada! Dobbiamo affrontare i cinque tirannosauri!"), e trasforma *King Kong* in un gioco il cui percorso è rigorosamente tracciato da binari

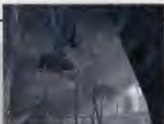
È TUTTO UN MAGNA MAGNA...

Un interessante concetto presente nel gioco è quello di "catena alimentare", ovvero della predilezione gastronomica che alcune tra le creature dell'Isola del Teschio hanno per i loro colleghi più piccoli – piuttosto che per noi! Invece che aprirci la strada sparando, a volte, avremo dunque l'opportunità, per esempio, di abbattere un "pipistrellone" facendolo cadere tra i nemici, o di infilzare una succulenta larva gigante scagliandola quindi lontano con la nostra lancia. In questo modo, distrarremo per alcuni secondi gli affamati carnivori che ci daranno la caccia.



EVOLUZIONE IN AZIONE

La versione per PC di *Peter Jackson's King Kong* è "importata" quasi integralmente da quella Xbox, ed è virtualmente identica a quest'ultima. I programmatori hanno aggiunto il supporto per risoluzioni grafiche fino a 1280x1024, ma il titolo - sebbene scenograficamente spettacolare - mostra diverse debolezze sotto questo punto di vista. Le texture, viste da vicino, appaiono in tutta la loro bassa risoluzione (spesso si possono distinguere le "giunture" che separano due texture); il fogliame, se osservato attentamente, ha i contorni tracciati rozzamente e, fatto che non ci capitava di vedere da tempo, quando spariamo con armi molto potenti svelliamo dal paesaggio grossi... pixel! Sono state queste osservazioni a non farci assegnare "9" alla grafica nei nostri "voti parziali". Dal punto di vista dell'audio, il programma si avvale delle capacità EAX delle schede che ne sono equipaggiate.





■ Dopo aver affrontato i produttori di Hollywood, per Jack confrontarsi con un T-Rex è uno scherzo!

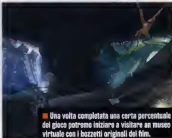
AL SALVATAGGIO! *King Kong* è diviso in "capitoli" relativamente brevi, che sbloccheremo procedendo nel gioco (ogni volta che ne completeremo una certa percentuale, potremo anche accedere ai contenuti bonus nascosti nel programma). All'inizio di ogni partita saremo liberi di cominciare da uno qualsiasi dei capitoli raggiunti (incluso il più recente, ovviamente) mentre durante il gioco il programma farà automaticamente dei frequenti salvataggi intermedi durante il percorso, riportandoci all'ultimo ogni volta che moriremo. Non potremo, dunque, memorizzare la nostra posizione quando vorremo, ma il sistema funziona e non è frustrante.



■ L'architettura delle rovine ricorda un po' quella della città di Angkor Vat, in Cambogia.



■ Lanciarsi da un ramo all'altro con King Kong richiede, essenzialmente, di premere un pulsante al momento giusto.



■ Una volta completata una certa percentuale del gioco potremo iniziare a visitare un museo virtuale con i bozzetti originali del film.

invisibili. Kong è in grado, è vero, di saltare e arrampicarsi da par suo, ma non ogni volta che vorrebbe farlo.

Simili azioni, infatti, sono consentite solo in alcuni punti prefissati dei livelli in cui lo controlliamo e, in numerosi altri momenti, il nostro gorillone si ferma perplesso davanti a ostacoli facilmente scavalcabili. Il risultato in questi passaggi è la sensazione di trovarsi, in verità, davanti a una versione solo più sofisticata del vecchio *Dragon's Lair*, che era tutto basato proprio sul cliccare il comando giusto nel momento giusto.

Anche durante i combattimenti apparentemente più difficili è possibile sperimentare un po', osservare se il comportamento degli avversari è prevedibile (per esempio, notando un pipistrellone che, giunti in un punto prefissato, sbuca da dietro una roccia a destra) e cercare di risolverli battendo in astuzia gli "script" che gestiscono gli avversari.

Peter Jackson's King Kong è visivamente spettacolare (malgrado alcune incertezze) e senza dubbio le sue sequenze sono pervase da un "feeling" cinematografico elevatissimo, ma il prezzo da pagare è una radicale riduzione dell'interattività. In definitiva, come gioco d'azione nato dallo sfruttamento di una licenza cinematografica, abbiamo trovato molto più riuscito *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*.

Detto questo, un GdR o un'avventura d'azione che un giorno sfruttassero meglio le tecnologie audio-video profuse da Ubisoft in questo titolo saranno benvenuti.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Far Cry, Apr 04, 9
Ancora soli; ancora su un'isola tropicale e ancora circondati da mostri (con contorno di militari), per uno degli sparatutto più belli degli ultimi anni.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Questa volta, l'ambientazione è quella della "giungla" urbana e le atmosfere che ci accompagnano sono decisamente horror, ma la sensazione di essere in un grande film è altrettanto forte.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kingkonggame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB e supporto PS 2.0 e VS 2.0**
- Multiplayer **No**

- Una vera esperienza cinematografica
- Sequenze elettrizzanti
- Ambientazioni affascinanti...

- ... Ma diverse incertezze grafiche
- Molto, molto semplice
- Lo finiremo in un week-end

Chi vuole rivivere le emozioni del film e visitarne gli straordinari paesaggi dalla comodità della propria poltrona sarà soddisfatto. Il gioco che regge il tutto presenta delle idee interessanti (come quella della catena alimentare), però, è un po' esile.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	7	5	6	5

La potenza di Venom si rivela essenziale nel combattimento, peccato che vada nutrita mangiando persone innocenti!

L'icona della ragnatela indica che il nemico ha preso schiaffoni a sufficienza ed è pronto per essere impacchettato nella tela.

IN ITALIANO

Ultimate: Spider-Man **è disponibile nei negozi in versione completamente tradotta in italiano (menu, dialoghi e informazioni a video durante il gioco). La qualità della traduzione è eccellente e garantisce una perfetta comprensibilità delle opzioni e delle missioni.**

IL LAVORO DEL RAGNO

Essere Spider-Man significa dover portare a termine missioni di varia natura, cui si accede mediante le apposite icone segnalate sulla mappa. Quest'ultima è sempre presente in un angolo del monitor e può essere visualizzata a schermo intero, per ottenere una panoramica complessiva della metropoli.

Nelle prove di velocità, il protagonista deve sfruttare l'agilità e le ragnatele per superare i checkpoint predisposti sul terreno.

I civili in difficoltà sono evidenziati sulla mappa da puntini rossi e vanno soccorsi nel minor tempo possibile.

GENERE: AZIONE

ULTIMATE SPIDER-MAN

I cittadini di New York si ficcano continuamente nei guai... tanto sanno che c'è l'Uomo Ragno!

IL SALVATAGGIO

Il gioco mette a disposizione tre slot di salvataggio per le partite, che l'utente è in grado di richiamare in ogni momento della vicenda. Non esistono salvataggi e caricamenti rapidi, ma ciò non causa problemi, dato che i checkpoint sono frequenti e posizionati in modo intelligente.

IN ALTERNATIVA...

Spider-Man,
Nov 01, 7
Il primo *Spider-Man* non si scorda mai! La giocabilità è più pilotata rispetto a *Ultimate*, ma i combattimenti offrono maggiori soddisfazioni.

The Punisher,
Giu 05, 7
La mancanza di superpoteri non impedisce al Punitore di dare spettacolo sul monitor e di togliere di mezzo manigoldi a profusione.

DOPO il passo falso compiuto con l'edizione PC di *Spider-Man 2*, Activision torna a dondolarsi sulle ragnatele con un titolo destinato a dare a Peter Parker lo splendore che gli spetta.

Ultimate Spider-Man è un gioco d'azione caratterizzato da una notevole libertà di esplorazione. Certo, non siamo ai livelli di interazione metropolitana propria della serie *GTA* di Rockstar, ma non si può negare che l'opportunità di percorrere New York in cerca di missioni primarie e secondarie sia un piacevole innesto per tutti gli appassionati del ragno.

In mancanza di un film da cui trarre ispirazione – la prossima apparizione di Spider-Man sul grande schermo è attesa per il 2007 – si è deciso di basare il gioco sulla serie di fumetti "Ultimate", in cui numerosi personaggi Marvel vengono rielaborati in chiave contemporanea. Nel caso di *Ultimate Spider-Man*, ciò significa avere a che fare con un Peter Parker studentello quindicenne, alle prese con super criminali e pervaso dal rimorso generato dalla brutta fine dell'amico Eddie Brock. Il ragazzo è divenuto Venom a causa di un esperimento condotto dai genitori, suoi e di Peter, ed è disponibile in qualità di personaggio giocabile. Le missioni affrontate nel corso della vicenda prevedono, oltre alle immancabili scazzottate acrobatiche, anche gare di velocità e salvataggi di "civili". Tutte mansioni che "l'arrampicamuri" riesce ad affrontare senza particolari problemi, grazie a un sistema di controllo discreto, che tuttavia, in alcune fasi, paga pegno alla politica multiformato del titolo. I combattimenti sono essenziali, basati su rapide combinazioni dei due tasti deputati ai pestaggi (pugno e calcio) e sull'immobilizzazione dei manigoldi tramite ragnatela. A tal proposito, è bene segnalare che, giocando con mouse e tastiera, si potrebbero incontrare delle difficoltà nell'orientamento della visuale.

> **"Avremo a che fare con un Peter Parker studentello quindicenne"**

Ciò suggerisce di ricorrere a un gamepad con levette analogiche se si desidera cogliere tutte le sfumature dell'azione. Il consiglio si rivela adatto anche alle fasi esplorative, condotte restando appesi alle ragnatele, dato che queste ultime richiedono una certa manualità per essere indirizzate in maniera corretta.

Ultimate Spider-Man è un prodotto con stile da vendere per quanto concerne la grafica. Il gioco brilla della fumettosità propria del Cel-Shading, senza per questo svilire eccessivamente la qualità dei dettagli. Ciò non toglie che tanto gli scenari quanto i personaggi siano digitalizzati in maniera stilizzata e che, nel complesso, la sensazione sia più quella di sfogliare le pagine di un fumetto, che di vedere all'opera una scheda video di ultima generazione.

Primoz Skulj

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.activision.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **Pentium III 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

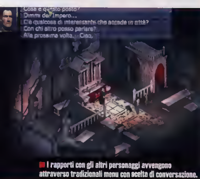
- Cel-Shading in pieno effetto
- Libertà di esplorazione della città
- Discreta varietà di situazioni

- Le inquadrature non sono impeccabili
- Mancano delle combo articolate
- Mouse e tastiera non sono il massimo

Il Cel-Shading conferisce a *Ultimate Spider-Man* una pregiata aura fumettosa. Inoltre, si rivela in grado di sostenere senza cali di frame rate i combattimenti e le evoluzioni acrobatiche del ragno più famoso del mondo e del suo "compare" Venom.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	8	7	7	7	7



I rapporti con gli altri personaggi avvengono attraverso tradizionali menu con scelta di conversazione.



La trama impone ai protagonisti di inimicarsi la fazione degli Imperiali: una scelta poco felice.

La situazioni di gioco ricordano decisamente *Fallout*, interfaccia utente e combattimenti con gli scorpioni inclusi!

GENERE: GIOCO DI RUOLO

METAL HEART REPLICANTS RAMPAGE

Dreamcatcher cerca di acchiappare il sogno di un nuovo *Fallout*.

IN ITALIANO?

Il gioco è distribuito in edizione italiana: manuale, confezione e programma (con sottotitoli per i dialoghi), ma tale traduzione è decisamente inadeguata. Al punto che, in alcuni passaggi, abbiamo dovuto fare riferimento all'intuizione e al parlato inglese per capire cosa stesse accadendo.



IN ALTERNATIVA...

Jagged Alliance 2 Wildfire, Mag 04, 8
Un classico del combattimento tattico a turni, ambientato nell'era contemporanea.

Arcanum, Ott 01, 8
Un bel GdR con ambientazione "steampunk". GMC lo ha allegato al numero di agosto 2004.

VEDERE la propria astronave distrutta da un'anomalia spaziale non è il modo migliore di iniziare la giornata. Quando, poi, la stessa anomalia catapulta il nostro guscio di salvataggio su un pianeta sconosciuto, in un angolo remoto della galassia, l'idea che forse era meglio starsene a letto assume maggior forza.

È quanto accade al capitano Lanthan Signev e al pilota Cheris Sheridan, all'inizio del GdR *Metal Heart*. Usciti dal relitto della navicella, i due si trovano nel bel mezzo di un deserto infuocato, con solo alcune installazioni industriali in lontananza che possono offrire rifugio e una speranza di ripartire. Ma tra multinazionali malvagie, bande malavitose e le ostili condizioni climatiche del pianeta, sarà una bella impresa riportare a casa la pelle.

MH è un "semplice" gioco in 2D isometrico (sebbene richieda una scheda 3D) in cui muoviamo i personaggi sulla mappa in tempo reale, selezionandoli e indicando loro dove andare. Ogni volta che una creatura ostile si avvicina troppo, il sistema di gioco diventa a turni, con i protagonisti del combattimento che si alternano a muovere e/o sparare.

Ogni atto compiuto costa un numero variabile di punti azione e, quando l'ammontare a disposizione finisce, occorre attendere il turno successivo – un po' come nella classica serie *XCom* o in *Fallout*.

È proprio al capolavoro di Interplay che si rifà *MH*, non solo nei combattimenti e nella gestione dei personaggi, ma anche nello spirito dell'ambientazione: vaste aree desertificate popolate da mostri e strane creature, punteggiate qua e là da insediamenti industriali decadenti.

> "I combattimenti sono simili a *Fallout* e *XCom*"

I dialoghi con i personaggi non giocanti avvengono attraverso un menu che offre le diverse opzioni di conversazione, ma in linea generale è consentito provare tutti i dialoghi senza rischiare di compiere irrimediabilmente una scelta a sfavore di altre. I punti cardine della trama, infatti, sono prefissati e, per esempio, all'inizio del gioco Lanthan litigherà inevitabilmente con la fazione della Guardia Imperiale – causando un mucchio di complicazioni per sé e la sua compagna. *Metal Heart* poteva non essere un brutto gioco.

Anzi: considerando che una trama coinvolgente e una buona giocabilità fanno passare in second'ordine l'arretratezza tecnologica (in fondo, *Fallout* e *Arcanum* sono giocati ancora oggi), l'occasione di proporre un bel GdR tutta sostanza e niente fronzoli era a portata di mano. Purtroppo, la trama non è molto coinvolgente e il sistema di gioco è troppo semplificato (mancano, per dire, i vantaggi e gli svantaggi di *Fallout*). A completare il tutto, una traduzione di seconda mano trasforma alcuni passaggi narrativi in quiz.

Vincenzo Beretta



CORSO DI SOPRAVVIVENZA

Il tutorial del gioco è alquanto inadeguato e spiega unicamente come muoversi, sparare e raccogliere oggetti. Fortunatamente, *Metal Heart* è accompagnato da un manuale che ne descrive gli aspetti più importanti in modo approfondito, e che vi consigliamo assolutamente di leggere. Tra le cose che occorre sapere (e che il tutorial non spiega), c'è che Lanthan e Cheris partono con 25 punti addizionali da spendere per migliorare le proprie abilità e che l'effetto di queste ultime può essere scoperto cliccando sul loro nome nella scheda del personaggio. In caso contrario, i primi combattimenti nel deserto risulteranno innaturalmente frustranti.



Info ■ Casa **Dreamcatcher** ■ Sviluppatore **Akeila/NumLock** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.it.atari.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- Sistema di combattimento piacevole
- Bassi requisiti di sistema
- Ispirato a *Fallout*

- Tecnologicamente arretrato
- Trama poco interessante
- Traduzione terrificante!

Un tentativo di rifare *Fallout* che non manca di qualche merito, ma con una trama debole e una giocabilità arzigogolata. Permetterà, comunque, di trascorrere qualche ora rilassante. La traduzione in italiano è terribile.

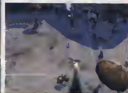
5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
5	4	6	6	5	6

BLOOD BOWL
Nel 1986, il mondo di "WarHammer" si arricchì di un nuovo interessante boardgame: stiamo parlando del brutale "Blood Bowl", un titolo che fondeva football americano e rugby con le leggendarie miniature create da Games Workshop. Nel 1995 uscì il videogioco ufficiale di *Blood Bowl* firmato da Micro League. Nello stesso anno, fu pubblicato un altro titolo piuttosto simile: *Brutal Sports Football* di Millennium.


È possibile fermare il quarterback avversario a poche yard da una meta? Non con un incantesimo...


Le animazioni presentano dei clamorosi alti e bassi.





GENERE: SPORTIVO/MANAGERIALE

CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH

Fantasia, sport e violenza si fondono in una miscela decisamente... caotica!

CAMPIONATO BRUTALE

Ci sono differenti modalità di gioco in *Chaos League: Sudden Death*. La più intrigante è, senza dubbio, quella Championship, in cui è consentito creare la propria "squadra dei sogni" sfruttando una parte gestionale piuttosto approfondita, che permette di comprare, vendere, allenare e scambiare i propri campioni. Le altre modalità comprendono il Tutorial (per apprendere le meccaniche e le regole di gioco), lo Scenario (verranno proposte una serie di sfide di difficoltà crescente da portare a termine) e il Multiplayer, che contempla sfide via Internet e in rete locale fino a 6 giocatori.

IN ALTERNATIVA...

Modden NFL 06, Ott 05, 7 ½
La migliore e "unica" simulazione di football americano disponibile su PC. Le poche innovazioni proposte in questa edizione non ne inficiano la buona giocabilità.

Brutal Sports Football, 1993, -
Ispirato a *Speedball 2*, questo mix ultraviolento tra football americano e rugby firmato da Millenium Interactive (Amiga/PC) fu una "meteora" nel panorama videoludico del 1993

UN pizzico di *Modden NFL*, un po' di *Warcraft III* e un tocco di *Football Monoger*, questi gli ingredienti che vanno mescolati con un boardgame dal sapore antico quale "Blood Bowl" di Games Workshop. Guarnite il tutto con un classico quale *Speedboll* per Amiga ed ecco *Sudden Deoth*, un cocktail dal gusto particolare, forse un po' troppo agrodolce.

Choos League: Sudden Deoth è l'ultima opera del prolifico team di sviluppo Cyanide Studio (responsabile delle serie *Pro Cycling Monoger* e *Pro Rugby Monoger*). *Choos Leogue*, finora mai uscito nel Bel Paese, ha riscosso un certo consenso in Inghilterra e nella natia Francia. E così, nel giro di un annetto, si è materializzata anche *Sudden Deoth*, una sostanziosa espansione che, pur non promettendo nulla di rivoluzionario, è riuscita a migliorare l'originale sotto molteplici aspetti.

Ambientare un gioco di football americano nell'universo degli RTS e dei GdR è stata una scelta originale. Sul campo, due squadre composte da nove giocatori si danno battaglia in modo brutale per segnare quell'ultima "sporca" meta. Termini come quarterback, runningback, receiver e lineman sono piuttosto familiari a chi segue quotidianamente la NFL e in *Sudden Deoth* si rivelano essenziali per comprenderne le meccaniche di gioco. Comunque, non aspettatevi di chiudere "terzi down" o di avere penalità per "interferenze" sui passaggi: lo



> **"Per segnare più punti degli avversari non ci sono regole"**

scopo delle squadre è di segnare più punti dei propri avversari e per farlo non ci sono regole.

I giocatori si affrontano a colpi di palle infuocate, calci, pugni, raggi congelanti e altre diavolerie, rispettando la tradizione di "Blood Bowl". Le partite possono essere gestite in tre diversi modi: in tempo reale, a turni o con un sistema di "pausa attiva". Il team dei sogni va scelto tra 10 razze e 70 classi di personaggi (inclusi umani e mostri). Ogni giocatore, come in un vero GdR, può migliorare le proprie abilità sul campo e acquisire nuove magie. A tal proposito, il numero degli incantesimi ha raggiunto quota 170! Rispetto al primo episodio (incluso in *Sudden Death*), sono stati aggiunti: 3 specie (Gnomi, Dannati e Cigulae), 19 nuovi personaggi, 4 stadi, la possibilità di "dopare" i propri giocatori, le condizioni meteo variabili e la funzione "Picture in Picture", per seguire alcuni scontri particolarmente violenti.

Nonostante le idee originali, in *Sudden Death* si avverte costantemente una sensazione di "caos" vero e proprio, che spazia dall'interfaccia di gioco confusionaria, allo scomodo sistema per lanciare le magie; dal comparto grafico poco ispirato, fino all'Intelligenza Artificiale deficitaria. Un vero peccato, perché gli ingredienti giusti c'erano.

Raffaello Rusconi 

info ■ Casa **Digital Jester** ■ Sviluppatore **Cyanide** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 28** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.chaosleaguegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Stile decisamente originale
- Numerose razze e incantesimi da provare
- Parte GdR/RTS piuttosto interessante

- Animazioni e grafica poco ispirate
- Interfaccia confusionaria
- I.A. poco brillante

Cyanide ha confezionato un'espansione dalle buone potenzialità e dalla discreta giocabilità. Purtroppo, il tutto è stato compromesso da una I.A. non particolarmente ispirata e dall'interfaccia e dalla veste grafica piuttosto confusionarie.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FANTASIA	I.A.
6	6	6	7	7	6

6 ½



Meglio disporre le unità manualmente, anche se richiede tempo, per compensare le loro forze e debolezze.



Alcune zone sono riconoscibili anche dalla riproduzione di monumenti famosi, come San Francisco e il suo Golden Gate.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

SHATTERED UNION

Nuclearizzare la Casa Bianca il giorno delle elezioni è davvero uno scherzo di pessimo gusto...

ANCHE IN ITALIANO E IN DVD

Il manuale di *Shattered Union* è stato tradotto nella nostra lingua, mentre i filmati sono sottotitolati. Anche l'interfaccia è in italiano - peccato che mantenga gli stessi problemi e mancanze di quella anglosassone. Il gioco inoltre, viene distribuito solo in formato DVD.



POCHE cose riescono a instillare il terrore nella mente di un giocatore quanto gli esagoni. Nella maggior parte delle circostanze, è sufficiente lasciar cadere le parole "griglia esagonale" in mezzo a un discorso tra appassionati per raggelare gli astanti e, quando non capita, è semplicemente perché si è in compagnia di individui che conoscono a memoria la disposizione delle truppe nella battaglia di Waterloo.

Quindi, fate un bel respiro e leggete la frase seguente tutta di seguito: *Shattered Union* è uno Strategico a Turni con Griglia Esagonale. Ecco, ora potete respirare di nuovo, perché, nonostante questo, non è assolutamente uno di quegli STGE che prevedono la conoscenza precisa del nome di tutti i soldati che hanno partecipato a tutti gli scontri della Prima Guerra Mondiale - nemmeno di quelli più importanti. Dal punto di vista concettuale, la parentela più stretta è quella con il gran numero di giochi "tattici" visti su console (in effetti, *SU* è anche disponibile su Xbox), come *Final Fantasy Tactics* e, ancor più da vicino, con l'eccellente *Advance Wars* per Game Boy Advance.

Nella modalità campagna, la premessa è piuttosto interessante: dopo l'elezione di un Presidente particolarmente feroce e poco apprezzato, gli USA iniziano a subire continui attacchi terroristici, che culminano nell'esplosione di un'atomica su Washington, evento che porta alla secessione di vari Stati e alla formazione di coalizioni regionali, basate su affinità caratteriali quanto sulla vicinanza geografica. Come se la situazione non fosse già abbastanza problematica, le altre potenze decidono di intervenire: da una parte, l'Unione Europea invia delle forze di presunto peacekeeping, dall'altra i Russi iniziano ad allungare le manine verso l'Alaska.

A questo punto, si entra in gioco: ci troviamo davanti una mappa degli ex-USA divisa nelle varie fazioni, selezioniamo la coalizione che intendiamo comandare e attacchiamo uno dei territori confinanti - oppure, in base a qualche meccanismo tutt'altro che evidente, ci troviamo a subire il primo attacco da parte degli avversari.

> "Un'interfaccia meglio realizzata sarebbe stata più efficace"

Quale che sia la parte che inizia lo scontro, la porzione "strategica" è per ora conclusa, e si passa all'azione, scegliendo innanzitutto quali unità inviare in battaglia.

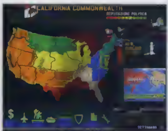
Le nostre truppe sono divise in categorie: corazzati di vario tipo, artiglieria, aerei e contraerea, e così via. Come è ovvio, ciascuna categoria è particolarmente utile contro un tipo specifico di unità; tuttavia, all'interno delle varie suddivisioni esistono ulteriori differenze tra i tipi specifici. Per esempio, i lanciarazzi MERL sono eccellenti contro la fanteria, ma inutili contro gli elicotteri, mentre i Crusader (sempre per rimanere in tema di artiglieria) possono dare un minimo supporto anche di tipo contraereo.

Anche se la giocabilità è basata sul vecchio "sasso-carta-forbice", il livello di complessità è nettamente superiore. Il che andrebbe benissimo, se fosse supportato da qualche informazione in più: tutto quello che vediamo, al momento della scelta dell'unità, è qualche sbarretta e qualche icona, senza spiegazioni più dettagliate o suggerimenti di alcun tipo. Anzi, in realtà un suggerimento ci viene dato: non iniziare a giocare in modalità "campagna".

Per ragioni che, onestamente, non siamo in grado di immaginare, il sistema che gli sviluppatori PopTop suggeriscono per acclimatarsi alle meccaniche di *SU* è quello di dedicarsi alla modalità battaglia rapida con limiti di spesa ridicolmente elevati e

LIMITI RIGIDISSIMI

In *SU* non si possono avere mai più di quarantadue unità, per nessuna ragione, e ciascuna è utilizzabile una sola volta a turno. In altre parole, se invadiamo un territorio con tutto l'esercito, ci ritroviamo sostanzialmente sguarniti quando qualcuno ci attacca. Esiste, però, un sistema (costoso) per risolvere il problema: dopo ogni attacco, rivendiamo le unità che abbiamo usato e che vogliamo assolutamente avere in difesa, e le ricompriamo. Ovviamente, così facendo perderemo un po' di soldi, però avremo modo di attaccare e difenderci come si deve - sarà sufficiente, poi, aspettare qualche turno per ricostituire le riserve finanziarie, in caso di necessità.



EVVIVA I SUPERPOTERI!

Per ottenere un piccolo vantaggio sull'avversario durante le battaglie, è consentito utilizzare i "potenziamenti", una sorta di superpoteri tanto difensivi quanto offensivi. L'offerta varia secondo la fazione che utilizziamo, e spazia dal supporto dell'artiglieria a lunga gittata e al potenziamento delle unità fino a soluzioni piuttosto estreme - come le armi nucleari tattiche. I potenziamenti non sono sempre disponibili: è necessario che sia trascorso un certo numero di turni prima di riutilizzarne uno già giocato e, in relazione alla nostra reputazione politica, potremmo trovarci a non avere più quelli su cui contavamo.





Le fazioni si differenziano solo per il colore dei veicoli e pochi altri dettagli.



La possibilità di movimento delle unità aeree, ovviamente, non è influenzata dal terreno.



Nonostante sia gradevole alla vista, zoomare troppo è sconsigliato per quanto riguarda la giocabilità.



È possibile riparare le unità con i potenziamenti, ma è meglio non basarvi la propria strategia.

l'Intelligenza Artificiale al livello minimo. Siamo certi che, applicandosi in questo modo, prima o poi si arrivi a conoscere a menadito come e quando usare le varie unità, ma ci chiediamo se un tutorial vero e un'interfaccia meglio realizzata non sarebbero stati più efficaci e meno frustranti.

La fase tattica vera e propria è gestita in modo adeguatamente lineare: ogni unità può muoversi di un certo numero di esagoni e sparare (non necessariamente in quest'ordine). Una volta mosse tutte, tocca all'avversario, che farà lo stesso, e così via fino a che l'attaccante non sia riuscito a catturare abbastanza punti strategici per conquistare il territorio, o fino a che non siano trascorsi una dozzina di turni, cosa che fa vincere il difensore. Chiaramente, anche l'eliminazione totale del nemico porta alla vittoria.

Alcuni elementi fanno l'occhiolino ai "veri" wargame: il terreno su cui si trovano le truppe ne modifica le capacità difensive e le unità sotto attacco sono in grado di reagire con il fuoco di opportunità. Peccato, dunque, che le carenze dell'interfaccia rendano tutto meno godibile: per sapere come cambia la difesa di un Abrams grazie alla copertura di una foresta, possiamo solo mettercelo e vedere cosa succede, e le unità contrattaccano solo al primo assalto, mentre quelli successivi vengono ignorati.

Allo stesso modo, altri elementi di *Shattered Union* vengono penalizzati dalla realizzazione approssimativa. Per esempio, prima di sparare non abbiamo modo di sapere quanti danni possiamo fare all'avversario, e non c'è nessun sistema per scoprire quale sia il raggio d'azione di un'unità nemica, se non la memoria (e il manuale).

In un certo senso, sono pecche da poco, e un po' di esperienza e di buona memoria bastano a farvi fronte - però sono numerose, e rendono molto meno godibile un titolo che, altrimenti, avrebbe avuto le carte in regola per diventare un classico. Peccato per l'occasione sprecata, davvero.

Paolo Dente 

SONDAGGI D'OPINIONE

Oltre al denaro, la parte strategica del gioco richiede che venga tenuto sott'occhio un altro indicatore, che misura la reputazione politica, ovvero il supporto che abbiamo dalla popolazione. Ogni arma usata in gioco può provocare dei danni collaterali alle strutture, il che si traduce in una riduzione della nostra popolarità, più o meno drastica secondo la gravità del danno. Le conseguenze delle variazioni di reputazione sono due: da una parte, si ottengono potenziamenti diversi e più numerosi, dall'altra abbiamo (o perdiamo) il supporto dei partigiani, unità praticamente irrilevanti, ma utili come carne da cannone - e gratuite.

SUPPORTO PARACADUTATO

Mentre l'UE è scesa sul campo direttamente, la Russia preferisce non immischiarsi troppo direttamente. Questo non le impedisce di offrire il suo supporto alla causa bellica. Nel corso delle battaglie, infatti, capita di assistere al lancio di casse paracadutate proprio dai russi, casse che possono essere raccolte come power-up da qualunque unità si trovi nelle vicinanze. All'interno si trovano potenziamenti e nuove unità, ma anche trappole devastanti.

IN ALTERNATIVA...

Silent Storm, Giu 05, 8
Strategia a turni con elementi GdR, ambienti distruttibili e fisica notevole: vale la pena di provarlo.

UFO: Aftershock, Dic 05, 7½
Se preferite le astronavi agli Apache e i marziani ai Confederati, questo è il gioco che fa per voi.

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **PopTop** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.2kgames.com/shatteredunion**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, scheda 3D 128 MB con vertex e PS 1.4, 1,5 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet, hot-seat**

- Grafica piacevole
- Premessa interessante
- Meccaniche abbordabili

- Interfaccia approssimativa
- Controlli inadeguati alla complessità
- Bilanciamento insoddisfacente

Una buona idea, purtroppo realizzata frettolosamente e troppo approssimativamente. Può senz'altro essere divertente ma, con le tante alternative esistenti, ci chiediamo se valga la pena di passare il tempo a superarne gli ostacoli.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	6	7	6	7


La sessioni fotografiche sono mini-giochi di spogliarello in cui indovinare la giuste frasi per far denudare la ragazza.


A parte l'assistente in primo piano, tutto il resto è incredibilmente statico e privo di qualsiasi animazione.

IN ITALIANO E VIETATO AI MINORI

Erotic Empire è interamente in italiano. Si ricorda, inoltre, che è consigliato a chi ha già superato i 16 anni, non tanto per il realismo grafico, quanto per il tono generale un po' greve e, soprattutto, per l'argomento.

GENERE: GESTIONALE

EROTIC EMPIRE

Conservare un impero è più difficile che crearlo. Anche se è un impero a luci rosse?

IL titolo di questo gioco la dice lunga. "Erotic" si riferisce al contenuto, che aspira a essere piccante. "Empire", invece, si ricollega all'anima gestionale e alla possibilità di creare un impero dell'erotismo, non solo curando la confezione dei prodotti, ma anche i profitti, la concorrenza e il personale.

In presenza di questi due aspetti, il rischio maggiore è che l'elemento "sesso" abbia, alla fine, la prevalenza, inglobando le magagne di gioco con l'ormai proverbiale metodo "scopri donnine/copri lacune". Pur nella mediocrità generale, va tuttavia riconosciuto che la parte gestionale di *Erotic Empire* c'è, sebbene non tocchi vette memorabili.

Attraverso i nove scenari con obiettivo prefissato o il gioco libero, occorre creare e vendere cinque tipi di prodotti: accessori sessuali, riviste e calendari erotici, film a luci rosse, abbigliamento sexy e hot-line telefoniche. Per arrivare al mercato bisogna curare tutte le fasi della catena produttiva, quindi ideare l'articolo, realizzarlo materialmente e distribuirlo al cliente finale trovando il prezzo adatto a creare sia i guadagni, sia una buona domanda. La fase su cui si è puntato di più è quella della creazione del prodotto. Dopo aver reclutato un buon parco-ragazze è possibile cimentarsi nelle sessioni fotografiche delle nostre dipendenti o nel montaggio dei film in cui hanno "recitato": dalla bontà del nostro lavoro scaturirà un articolo valutato in percentuale in relazione ai previsti favori del pubblico. Suona bene, ma è proprio qui che emerge un grosso limite.

"Appare tutto molto semplicistico"

Facendo attenzione, appare tutto molto semplicistico e la valutazione sembra basata su metodi talvolta incomprensibili.

La semplificazione eccessiva si riscontra anche nell'allestimento della nostra sede: per esempio, abbiamo vari piani a disposizione e in ognuna delle stanze è consentito mettere solo la funzione prevista dal programma (basta cliccarvi sopra e dire che vogliamo fornirla e arredarla senza poter scegliere nulla).

Le mosse obbligate riguardano anche la gestione dei nostri collaboratori, l'ideazione degli articoli erotici, la scelta dei capi di abbigliamento... Insomma, il gioco bluffa un po', mostrando sulla carta una buona quantità di opzioni che, alla prova dei fatti, non si rivela poi tanto vasta. Perfino le ventiquattro ragazze che siamo liberi di assoldare, di cui dobbiamo stimolare la motivazione per aumentare la qualità dei prodotti, sembrano tutte molto simili.

Si segnalano, poi, una grafica solo 2D fornita esclusivamente della risoluzione 800x600, la quasi totale assenza delle animazioni, uno scrolling problematico e un'interfaccia non sempre immediata. Ma va detto che l'idea di gestire un impero erotico potrebbe anche piacere e, alla fin fine, una minima parte delle promesse viene mantenuta, prima del sopraggiungere della stanchezza.

Danilo Gabrielli

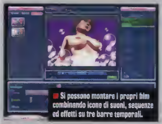
IN ALTERNATIVA...

Playboy The Mansion, Mar 05, **7**
Per gestire un impero erotico dal punto di vista di uno che ce l'ha fatta. Un gioco con molti punti in comune, ma meglio realizzato.

Singles 2: Cuori in Affitto, Set 05, **7**
Una simulazione sentimentale che rientra nello stesso target, se l'interesse è rivolto esclusivamente all'argomento sesso.

TINTO BRASS DOCET

Una delle caratteristiche di *Erotic Empire* è la possibilità di montare i propri film. Viene fornita una serie di brevi sequenze filmate, di suoni e di effetti speciali, rappresentati attraverso barre la cui lunghezza è direttamente proporzionale alla durata. Queste icone vanno trascinate con il mouse su ciascuna delle tre barre a esse riservate, che rappresentano la successione temporale della loro esecuzione, in modo analogo a quanto avviene in certi programmi per la creazione di musica dance. Combinando sequenze, suoni ed effetti, e selezionando la musica di sottofondo, si crea il proprio video, osservabile premendo il tasto Play. Tutto qui. Il video raffigura immancabilmente la nostra attrice vestita solo di uno slip che si dimena in vario modo. Va detto, a onor del vero, che il giochino viene a noia quasi subito per la limitatezza degli elementi a disposizione.


Si possono montare i propri film combinando icone di suoni, sequenze ed effetti su tre barre temporali.

Info ■ Casa **Pub Company** ■ Sviluppatore **Rondomedia** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.eroticempire-game.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PII 800, 64 MB RAM, Scheda video 32 MB, 650 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

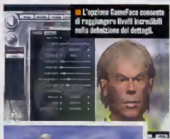
- Gestione economica dignitosa
- Creazione prodotti accattivante
- Qualche donnina nuda

- Scelte e personalizzazione limitate
- Grafica 2D insufficiente
- Poco eccitante

Un gestionale che vuol far credere di avere molte opzioni, ma che risulta poco personalizzabile nella scelta. I contenuti non sono esaltanti, anche a causa della grafica a due dimensioni caratterizzata da una bassa risoluzione.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
4	4	5	4	4	5


L'opzione GameFace consente di raggiungere livelli incredibili nella definizione dei dettagli.



VERO SWING
Come sempre, la parte della "Tigre" in *TWPT 06* è svolta dal sistema di controllo True Swing. Oltre al supporto per i mouse con due o tre pulsanti, è stato aggiunto quello ai controller Logitech, che consentono di utilizzare un pad con i due stick analogici, come nelle versioni per console.

Oltre alla Tigre, sono stati inclusi altri 18 giocatori del PGA Tour.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

TIGER WOODS PGA TOUR 06

La Tigre si riprende il primato mondiale e il cuore degli appassionati golfisti su PC!

IL GOLF PARLA INGLESE
Sono stati tradotti nella nostra lingua il manuale e la scatola di *TigerWoods PGA Tour 06*. Il testo a video e il parlato sono in inglese.

IL binomio tra il leggendario Tiger Woods e la serie *PGA Tour* di EA rappresenta, da diversi anni, la massima espressione del golf nel settore videoludico.

Il fortunato sodalizio tra il giocatore dei record e il colosso americano ha portato alla creazione di una simulazione qualitativamente superba, giocabile e dotata di una longevità pressoché infinita. Dopo aver fatto piazza pulita di avversari (serie blasonate quali *Links* di Access o quella di Sierra/Vivendi sono scomparse da tempo), EA e Tiger Woods dettano legge dal 1999, macinando numeri impressionanti. Per l'annata 2006, i ragazzi di EA hanno preparato il solito banchetto prelibato: basterà a saziare l'appetito famelico degli appassionati di golf? Converrà investire i propri risparmi, pur possedendo *Tiger Woods PGA Tour 2005*?

Più che come un titolo rivoluzionario, la miglior simulazione golfistica del pianeta PC/console appare quale una versione estremamente rifinita dell'edizione *2005*. Pur trattandosi della massima espressione videoludica di questo nobile sport, forse era lecito aspettarsi "qualcosina" in più. Gli sforzi del team di sviluppo sono stati indirizzati nel perfezionare molteplici aspetti secondari del gioco, senza modificarne il cuore simulativo. L'innovazione più interessante è rappresentata dalla modalità Rivals, un'evoluzione dell'ottima Legends introdotta lo scorso anno.

Ora, Tiger o il vostro alter-ego virtuale potranno sfidare golfisti leggendari quali Arnold Palmer o Ben Hogan nei periodi "storici" in cui dominavano sui green di tutto il mondo. Insomma, è stata aggiunta una sorta "macchina del tempo" che consentirà ai giocatori di "duellare" con alcuni campioni che hanno fatto la storia di questo sport. È davvero buffo mettersi a battagliare sui fairway con un equipaggiamento "vecchio stile", ma la modalità Rivals è molto di più di una versione ridisegnata di quella Legends, mentre l'imprescindibile PGA Tour continuerà ad accompagnare il golfista virtuale durante la propria carriera nel circuito dei professionisti.

> "La novità di questa edizione è la modalità Rivals"

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods PGA Tour 2005, Dic 04, 7
Decisamente più economico rispetto alla nuova edizione, buona grafica e il decantato Tiger Proofing come ciliegina

Links 2003, Feb 03, 8
Le simulazioni firmate da Access hanno rappresentato, per una decade, l'eccellenza in campo golfistico. Da provare, in edizione budget.

BASTANO QUINDICI?
Graficamente, *Tiger Woods PGA Tour 06* presenta numerosi miglioramenti: i fairway sono molto più belli dell'edizione precedente, il fogliame e l'acqua luccicano di più, mentre i raggi solari riescono persino a "scaldare" i monitor. I quattro livelli di difficoltà implementati continuano a garantire una sfida ben distribuita nel tempo, mentre le dinamiche di gioco appaiono più simulative rispetto alle versioni per console di *TWPT 06* (decisamente troppo facili e con un taglio arcade). La fisica della palla rimane impeccabile, mentre sono stati aggiunti nuovi percorsi come Reflection Bay, Pasatiempo e Cog Hill, per un totale di quindici (alcuni sono totalmente inventati, altri basati su licenze reali). Il numero può essere aumentato scaricando l'apposito Course Architect (un programma che permette la creazione di percorsi), oppure importando i green dalle ultime edizioni del titolo di EA Sports. Infine, segnaliamo l'aggiunta di un nuovo indicatore della "fiducia in se stessi", che condiziona l'abilità del giocatore durante le 18 buche.

A tal proposito, l'utile funzione GameFace è stata ulteriormente perfezionata, per dare modo al giocatore di ricreare perfettamente il golfista dei propri sogni.

Nel complesso, la serie *Tiger Woods PGA Tour*, pur non proponendo novità eclatanti, è riuscita a mantenere quella qualità tipica delle produzioni precedenti, ricercando con maggior esasperazione il realismo simulativo. Comunque, è difficile non stupirsi di fronte alla magnificenza visiva dell'edizione *06*, dinanzi a una fisica di gioco convincente, a un ottimo sistema di putting e a una giocabilità curata in modo impeccabile.

Raffaello Rusconi 

Info ■ Casa EA ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore DDE ■ Telefono 199106266 ■ Prezzo € 49,90 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.easports.it

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo Pentium III 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 2 GB HD
- Sistema Consigliato P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM
- Multiplayer LAN (8 giocatori), Internet (4 giocatori)

■ Fantastica modalità Rivals
■ Fisica della pallina impeccabile
■ Sistema di putting migliorato

■ Problemi con la configurazione del gamepad
■ Qualche percorso in più non avrebbe guastato
■ Nessun gadget nuovo

***TWPT 06* rappresenta il fiore all'occhiello della produzione sportiva *06* di Electronic Arts. Senza stravolgere la giocabilità e la fisica, il team di sviluppo è riuscito a confezionare un'edizione impeccabile per gli appassionati.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
8	6	8	9	8	8


Gli intrepidi marine non sbarcheranno più dai tradizionali velivoli portatruppe, ma da giganteschi "dadi per gioco di ruolo".


A ogni soldato è associato un colore, che identifica a colpo d'occhio sulla mappa le azioni che sta compiendo.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

UFO: AFTERSHOCK

Cenega tenta nuovamente di riportare i fasti di *X-Com* su PC!

IN INGLESE E IN DVD

Per il momento, *UFO: Aftershock* è reperibile solo tramite l'importazione parallela e completamente in lingua inglese. Mentre quasi tutti i dialoghi più importanti sono sottotitolati, alcuni, come l'introduzione o le informazioni che ci danno i soldati, non lo sono – risultando di difficile comprensione per chi non ha una buona dimestichezza con la lingua. Il gioco è disponibile solo in versione DVD.

SIAMO nel 2050 e la civiltà sulla Terra è collassata dopo le disastrose conseguenze di una guerra contro invasori provenienti dallo spazio (eventi narrati in *UFO: Aftermath*, il precedente titolo della serie).

Alcuni dei superstiti si sono rifugiati su isole orbitali chiamate "Laputa" – garantendo la sopravvivenza dell'umanità, ma perdendo ogni contatto con il pianeta devastato. Ora, trascorsi alcuni decenni, solo una di queste stazioni nel cielo è rimasta attiva. Disperati, gli abitanti decidono di inviare cautamente piccole squadre di esploratori sulla superficie, per vedere se dalle ceneri delle antiche civiltà è possibile iniziare a ricostruire un futuro per l'uomo. Il risultato è non solo la scoperta di altri gruppi di sopravvissuti, ma la ripresa di una guerra senza quartiere contro gli invasori.

Per molti fan della gloriosa serie di strategici a turni *UFO* (nota anche come *X-Com*), la pubblicazione del suo primo seguito più o meno "ufficiale", *Aftermath*, era stata una benvenuta notizia, ma anche una parziale delusione. Mentre la struttura di gioco replicava quella del terzo capitolo, *X-Com: Apocolypse*, e tornava la dimensione gestionale/strategica assente da titoli come *Silent Storm*, la nuova proposta mostrava la corda sulla lunga distanza, con problemi all'interfaccia, meno contenuti rispetto all'originale e una giocabilità che tendeva a diventare ripetitiva.
Fortunatamente, gli editori polacchi di Cenega e gli sviluppatori di Altar



Interactive hanno lavorato a stretto contatto con la comunità, raccogliendo (come è ormai d'uso per molte società) dettagliate liste di miglioramenti e aggiunte provenienti dai fan che avevano esplorato a fondo le potenzialità di *Aftermath*. Il risultato è una fusione di combattimenti tattici e gestione strategica molto interessante.

> "I soldati potranno prendere delle specializzazioni"

Nei panni di colui che manda avanti sia la guerra, sia il processo di ricostruzione, il nostro compito è di inviare piccole squadre di militari sul pianeta, inizialmente come esploratori e gruppi di prima risposta alle richieste di aiuto che provengono dalla superficie.

Ogni soldato è caratterizzato da dettagliate caratteristiche psicofisiche e dall'equipaggiamento (armi, armature, kit medici, sensori...) che porta con sé. La struttura di gioco, in queste battaglie contro i numerosi tipi di alieni e mutanti che popolano ora la Terra, è un ibrido tra turni e tempo reale. Mentre il tempo è in pausa possiamo inviare ai membri della nostra squadra ordini dettagliati (come, per esempio, alzati, corri in questo punto, voltati, inginocchiati) che, insieme, formano un "piano d'azione". Premendo la barra spaziatrice, il tempo riprende a rifluire e alleati e avversari iniziano a combattersi. Dal pannello delle opzioni siamo in grado di decidere in base a quali eventi il gioco entra automaticamente in pausa (l'avvistamento di un nemico, il ferimento di un soldato...), e il tutto rende tali scontri al tempo stesso fluidi, dettagliati e gestibili. Nel frattempo, dall'orbita, dobbiamo mettere gruppi di scienziati a ricercare e

LO SPECIALISTA

In *UFO: Aftershock*, i nostri uomini possono non solo migliorare le proprie caratteristiche psicofisiche, ma anche specializzarsi professionalmente in un campo utile alla lotta contro gli alieni. Questi includono Medico, Tiratore Scelto, Tecnico, Ranger, Esploratore, Mentalista e altri. Prima di accedere a tali "corsi avanzati", però, i soldati devono soddisfare dei requisiti minimi (per esempio, i Medici dovranno avere buona Intelligenza e media Destrezza) e la cosa, alla maggior parte delle "reclute", richiederà diverso tempo. In compenso, i loro talenti aumenteranno, rendendoli ancora più preziosi nella lotta contro gli invasori. L'eventuale perdita di uno specialista in battaglia, dunque, sarà particolarmente disastrosa.

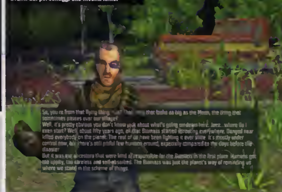






■ Ogni base può essere gestita da una schermata a sé stante.


■ Conquistando "territori" sul pianeta espanderemo la produzione di materie prime e la ricerca tecnologica.


■ La trama, che per certi versi ricorda perfino *Fallout*, è interessante, e viene portata avanti dai personaggi che incontriamo.

SCIENZA E TECNICA

Una volta stabiliti degli avamposti potremo iniziare a riorganizzare la produzione di risorse, la fabbricazione di equipaggiamenti e la ricerca scientifica e tecnologica – il tutto grazie a edifici appositi eretti nelle nostre basi a terra. Ogni base sarà in grado di supportare un numero di installazioni variabile tra cinque e nove, e secondo quante ne costruiremo progrediremo più o meno rapidamente nei vari settori. Tali edifici rischieranno di andare perduti nel caso gli avamposti vengano attaccati, rendendo alcune di queste battaglie particolarmente delicate.

sviluppare tecnologie terrestri e aliene, organizzare la costruzione di avamposti planetari (in cui erigere fabbriche, laboratori e altre strutture utili) e gestire i rapporti diplomatici con le varie "tribù" di superstiti. I "terrestri", infatti, concordano nel considerare gli alieni una minaccia, ma sono a loro volta divisi da una miriade di questioni (per esempio, i "purosangue" diffidano di coloro che utilizzano innesti cibernetici) e la collaborazione con i vari gruppi è legata, in positivo e in negativo, non solo da quanto li aiuteremo, ma anche da chi saranno gli altri nostri amici.

La grafica di *Aftershock*, pur rappresentando ambientazioni diverse con un discreto numero di dettagli, è purtroppo straordinariamente primitiva e ricorda quella di un titolo della fine degli Anni '90. Non scusabili sono, quindi, i rallentamenti che quasi rovinano il gusto della battaglia negli scenari in 3D, soprattutto se si considera che la risoluzione è fissata a 1024x768. Su un sistema di potenza ben più elevata rispetto al minimo suggerito, abbiamo riscontrato per *Aftershock* un numero di fotogrammi al secondo inferiore a quello di *Age of Empires III*! Forse ciò dipende da un problema di driver o da qualche altro bug, ma il fatto lascia perplessi.

Un altro moderato fastidio viene dai tempi di caricamento e salvataggio, stranamente lunghi e che tendono a frammentare un po' il gioco. In definitiva, la cura tecnica per il programma non è parsa elevatissima.

Sul piano della giocabilità, Cenega e Altar hanno fatto il possibile per rendere chiaro ciò che sta accadendo sul campo di battaglia, con colori precisi assegnati a ogni soldato, che mostrano immediatamente chi si sta muovendo verso dove (grazie a "sentieri" che vengono tracciati sul terreno ogni volta che inviamo un ordine di spostamento) o sparando a cosa (un'etichetta del colore appropriato appare sopra il bersaglio, insieme alla probabilità di colpire).

La gestione strategica del gioco è, però, un po' macchinosa, con numerosi clic per accedere alle varie funzioni di ricerca e sviluppo e una disposizione degli elementi nelle varie schermate non sempre intuitiva.

Sono solo questi problemi a intaccare la valutazione finale di un prodotto che, sul piano della giocabilità, mantiene la promessa di continuare la tradizione di *X-Com*. Complessivamente, *Aftershock* è una buona evoluzione di *Aftermath* e una chicca per gli appassionati di strategia dotati di un po' di pazienza.


Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Silent Storm, Gen 04, 8
Una ricostruzione delle operazioni di "commando" della Seconda Guerra Mondiale, usa un sistema simile a *UFO* per ricreare tattiche avvincenti. Manca, però, di una dimensione strategica.

Freedom Force vs. The Third Reich, Lug 05, 8
Il simulatore di supereroi propone scontri con poteri psichici, magici e alieni legati da una trama ispirata ai classici a fumetti degli Anni '60, anche qui, però, manca una gestione strategica.

Info ■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **Altar Interactive** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,98** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.cenega.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

■ **Rimedia a molti dei problemi di *Aftermath***
■ **Trama e campagna più interessanti**
■ **Coinvolgente**

■ **Graficamente mediocre**
■ **Diversi problemi tecnici**
■ **Tutorial un po' confuso**

***UFO: Aftershock* è un buon gioco, molto coinvolgente, la cui qualità viene abbassata da problemi tecnici eccessivi e da un'interfaccia un po' macchinosa. Comunque consigliato ai fan della serie, che troveranno risolti molti problemi del precedente *Aftermath*.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA
6	5	8	7	6	8

Attraversate uno di quei laser e verrete assaliti da nutriti gruppi di guardie.

Silenziosi come gatti, ma anche pacifici: Matt Carter, se può, evita di uccidere.

GENERE: AZIONE/STEALTH

COLD WAR

Dalla Russia con amore per lo spionaggio e la furtività.

IN ITALIANO

Per godervi la complessa trama di *Cold War* non dovrete essere dei perfetti anglofili. Scatola e manuale, infatti, sono in italiano, così come i testi a video. Il parlato è in inglese, ma con i sottotitoli nella nostra lingua.

NASCONDINO

In alcuni momenti, per salvarvi la pelle, dovrete cercare un nascondiglio dove "sparire" per qualche minuto. Faranno al caso vostro le scrivanie, i bagagliai delle auto più spaziose, oppure il retro di un furgone. La possibilità di sbirciare e di vedere dove si dirigono le guardie che vi cercano è davvero utile.

NEL DVD

Se volete avere un assaggio degli intrighi politici di *Cold War*, nella versione DVD di GMC di questo mese ne troverete il demo.

QUANDO si parla di giochi stealth, è una l'indiscussa bandiera del genere: Sam Fisher. Nato dalla fantasia fantapolitica di Tom Clancy, è un atletico energumeno in grado di scalare pareti, di attraversare interminabili distanze con la sola forza delle braccia e di sgozzare con una rapida mossa le malcapitate guardie che si frappongono tra lui e l'obiettivo della missione; la sua sofisticata attrezzatura e i suoi tecnologici visori gli consentono di aggirarsi nella notte senza essere visto, lasciando una scia di morte alle proprie spalle. In pratica, è una sorta di superuomo.

In *Cold War*, invece, prenderete il controllo di una persona qualunque, con le remore etiche e i limiti fisici di noi comuni mortali. Matt Carter è un reporter d'assalto, recatosi a Mosca in cerca di uno scoop da premio Pulitzer. Nonostante la Guerra Fredda sia ufficialmente terminata, la distensione e la trasparenza auspicate nei rapporti tra Stati Uniti e Unione Sovietica sono ancora un miraggio lontano, minato da complotti segreti e giochi di potere. Su consiglio di un suo informatore, si reca al Cremlino, dove pare si debba tenere un incontro tra il Presidente americano e quello russo. Appostato dietro una statua, attende pazientemente di immortalare lo storico momento con la sua fida macchina fotografica. La soffiata era veritiera, ed entrambi i capi di stato si presentano all'appuntamento. Quando guarda nell'obiettivo, già pregustando il successo, scopre una bizzarra anomalia: grazie a esso, riesce a vedere attraverso i muri, come se fosse dotato di una vista a raggi X. Incredulo, scatta una foto di prova a un estintore che, inspiegabilmente, esplode, facendolo scoprire e mettendo a repentaglio la vita dei due pezzi da novanta. Cosa è successo? Non ha tempo per chiederselo, visto che in men che non si dica si trova rinchiuso nelle carceri politiche del KGB, con la pesante accusa di spionaggio e tentato omicidio.

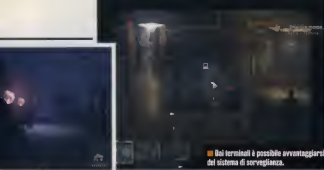
Per salvarvi la pelle non vi basterà evadere, in quanto in pochi minuti i servizi segreti vi sbatterebbero nuovamente in cella. Dovrete investigare, cercando di capire e di sventare il complotto di cui siete caduti vittime. Privi di qualunque addestramento bellico, sarete costretti

> "Sarete costretti a sopperire con l'intelligenza all'inferiorità numerica"

a fare di necessità virtù, sopperendo con l'intelligenza alla vostra inferiorità numerica. Nella maggior parte dei casi, infatti, non sarà saggio aprirvi la strada a colpi di pistola, in quanto lo sciame di guardie che si metterebbe sulle vostre tracce non vi lascerebbe scampo. Meglio sgattaiolare nell'ombra, evitando di far scattare i gli allarmi e di comparire sulle telecamere di sorveglianza, aiutandovi con l'abilità manuale e con le conoscenze tecnologiche di Matt.

DITE "CHEESE"

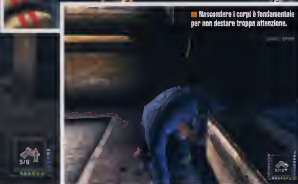
Matt Carter non sa come, ma la sua macchina fotografica è stata trasformata in un attrezzo da perfetta spia. Guardando nell'obiettivo vedrete attraverso le pareti, individuando tempestivamente le guardie. L'effetto grafico utilizzato è molto riuscito: le strutture si riducono a uno scarno wireframe verde, mentre gli esseri umani compaiono come scheletri. Avrete anche alcune, limitatissime, cariche con cui stordire chi inquadrerete o fare esplodere determinati oggetti, come gli estintori.

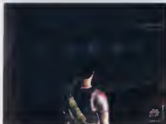

Dai terminali è possibile avvantaggiarsi del sistema di sorveglianza.


La fionda è, senza dubbio, l'oggetto più versatile del gioco.

L'ambientazione "sovietica" è ricostruita con molta cura.

alla telecamere. Cerca un terminele di controllo: da lì dovresti riuscira a disattivara la telecamera.


Nascondere i corpi è fondamentale per non destare troppa attenzione.



Come un novello Mac Gyver, combinando in modo appropriato gli oggetti di uso comune che trova sulla sua strada, Carter è in grado di fabbricarsi alcuni utili strumenti per farla in barba agli agenti del KGB. Non essendo però capace, al contrario del suo illustre predecessore, di costruire una bomba atomica utilizzando una buccia di banana e un coltellino svizzero, dovrà limitarsi a ben più modeste invenzioni. Assemblando una sveglia ad alcune componenti elettroniche riuscirete a sviare l'attenzione lontano da voi, mentre unendo una forcella di metallo a del materiale elastico ricaverete una primitiva, ma efficace fionda. Sarà ottima per lanciare monetine e distrarre le guardie, per seguirne i movimenti attaccando delle cimici (elettroniche, ovviamente) ai loro vestiti, o per stordirle con degli anestetici.

Nonostante nei casi estremi sia pronto a usare la pistola, Matt non se la sente di uccidere a cuor leggero. Ai proiettili preferirà gli stracci imbevuti di cloroformio, mentre davanti a uno scontro armato, se possibile, cercherà un nascondiglio sicuro. Ovviamente potrete avvalervi anche della sua inusuale macchina fotografica, vera chiave di volta dei misteri del gioco, in grado di stordire i nemici con un flash "particolare" e di scovarli grazie alla vista a raggi X. È proprio questo il punto di forza di *Cold War*: mentre in alcuni momenti si ha la sensazione di trovarsi davanti a una versione impoverita di *Splinter Cell*, la possibilità di vedere attraverso i muri, i pavimenti e i soffitti conferisce al titolo una personalità e un'originalità tutta sua. Se non fosse per questo espediente, il sistema di gioco diventerebbe ripetitivo e poco interessante, rischio corso un po' troppo da vicino per raggiungere livelli di eccellenza.

Sotto il profilo tecnico, *Cold War* vanta un'esecuzione di tutto rispetto. Le luci e gli effetti particellari mettono in risalto la natura oscura e nebbiosa dei livelli, e le musiche e gli effetti sonori mantengono la tensione costante: neanche per un secondo potrete sentirvi al sicuro. La trama è ben realizzata e, senza dubbio, incollerà ai monitor gli appassionati di Storia e di intrighi politici. Pur "tritando" il solito intreccio di spionaggio sulla Guerra Fredda, *Cold War* rappresenta un piacevole diversivo rispetto alle storie di terrorismo cui ci hanno abituato i vari *Splinter Cell*.

Senza dubbio, non si è in presenza di un capolavoro, ma il particolare approccio al genere stealth e il fascino dell'ambientazione rendono *Cold War* un titolo da prendere in considerazione per chi, dopo aver finito e rifinito le avventure di Sam Fisher, desidera tornare ancora una volta a sgattaiolare nel buio.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

FAI DA TE

Per costruire oggetti utili, come cimici o caricatori più capienti per la pistola, dovrete avere sia le conoscenze adatte, sia i componenti. Prima bisognerà rubacchiare qualche progetto qua e là e scarabocchiare qualche semplice invenzione, poi reperire la materia prima necessaria a realizzarla.

IN ALTERNATIVA...

Hitman Contracts, Giu 04, 8
Se amate la furtività, ma non volete rinunciare a un po' di violenza, vi divertirete indossando i panni di 47, l'assassino tanto calvo quanto spietato.

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
Se vi piacciono i giochi stealth, apprezzerete *Splinter Cell*. Con Sam Fisher si va sempre sul sicuro.

info ■ Casa **Dreamcatcher** ■ Sviluppatore **Mindware** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://coldwar.mindwarestudios.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- La macchina a raggi X è un'ottima idea
- L'ambientazione è affascinante
- Un approccio originale al genere stealth

- Rischia di essere ripetitivo
- Trama ben fatta, ma un po' banale
- I.A. imperfetta

Un buon gioco stealth, originale e con personalità. Nonostante in alcuni momenti risulti un po' ripetitivo, è consigliato agli appassionati del genere. Tutti gli altri ponderino bene l'acquisto: in giro si può trovare qualcosa di meglio.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	7	7	7	8	7


La collaborazione con i compagni non riveste una particolare importanza per il successo della missioni.

Il boss viene selezionato all'inizio della missione e affrontato in un'apposita arena di combattimento.

SALVATAGGIO A PAGAMENTO
Il gioco di Kylotonn utilizza un sistema di salvataggio basato sul denaro. Nei punti nevralgici dei livelli sono presenti due tipi di console: alcune servono per fare il pieno di munizioni e per rigenerare la salute del protagonista, mentre altre vanno sfruttate per memorizzare i progressi della partita.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

L'onore non conta. Se dovete ammazzare qualcuno, fatelo per i soldi!

IN ITALIANO
L'edizione di *Bet On Soldier* disponibile sugli scaffali dei nostri negozi è tradotta in italiano. I dialoghi sono quindi comprensibili senza dover ricorrere ai sottotitoli e i menu di gestione delle opzioni possono essere utilizzati con estrema facilità.



IN ALTERNATIVA...
Doom 3, Set 04, 9
Lo sparatutto in soggettiva per antonomasia. Non vi chiederà mai di scegliere cosa fare, vi dirà solo di sparare a tutto e tutti.

Painkiller, Mag 04, 8
Un viaggio nell'incubo alla scoperta di mostri e ambientazioni visionarie, basato su un motore grafico di qualità.

CORRE l'anno 1998 e la Terra è nelle mani di misterioso sindacato, che controlla l'economia su scala mondiale. A dire il vero, parlare di "economia" è un po' un controsenso, dato che sulla superficie del pianeta le sole cose che sembrano avere valore sono le armi e i soldati. Un prologo inequivocabile, quello di *Bet On Soldier*, che concede solo scarne informazioni sulle due federazioni in lotta (WRF e UAN) e sul canale televisivo deputato a mettere in onda le carneficine.

Per quanto concerne la meccanica di gioco, quello di Kylotonn è il più classico degli FPS. Un titolo in cui non sono presenti divagazioni su aspetti tattici e l'interazione con i compagni d'arme è ridotta al minimo. Tuttavia, come si intuisce dal titolo (in inglese "to bet" significa scommettere), l'eliminazione dei nemici e il raggiungimento degli obiettivi non sono i soli motori della vicenda. Prima delle sortite, il giocatore ha modo di puntare una parte dei crediti in proprio possesso, scegliendo quale boss vorrà affrontare alla fine del livello. La cifra ottenuta in premio in caso di successo varia in base alla pericolosità dell'avversario e ciò consente di adeguare la difficoltà della sfida alle proprie abilità. Parlando di queste ultime, va precisato che, nel complesso, *Bet On Soldier* non è un gioco particolarmente impegnativo.

Anzi, in alcuni frangenti risulta quasi troppo facile a causa della pigrizia dell'Intelligenza Artificiale dei nemici. Non solo i soldati semplici, ma anche i boss sembrano avere i piedi di piombo e spesso rimangono piantati in posizioni svantaggiose, finendo per svolgere la funzione di banali bersagli. Le occasioni in cui sono in grado di sfruttare in maniera vincente gli scenari sono rare e, anche quando ciò si verifica, i loro spostamenti paiono dettati da ordini predefiniti, più che dalla reale capacità di reagire alle mosse del giocatore. A bilanciare almeno in parte l'inettitudine dei nemici interviene la poca efficacia delle armi. In pratica, il solo modo per abbattere all'istante un avversario consiste nello spararqli un colpo in fronte, perché se ci si accanisce sul corpo, o si tenta di perforarne lo scudo, è necessario svuotare caricatori a profusione.

> **"Il giocatore punta i suoi crediti, scegliendo quale boss affrontare alla fine del livello"**

Un aspetto valido di *Bet On Soldier* è il motore grafico, il quale, previo rispetto degli esosi requisiti consigliati, è capace di mettere in scena ambientazioni estremamente dettagliate e cariche di effetti speciali. In tale contesto risultano interessanti i modelli dei personaggi e dei rari Mech che fanno capolino sul campo di battaglia, tutti animati in maniera credibile e rivestiti con texture in grado di esaltare i riflessi e i giochi di luce.

Primoz Skulj



ECONOMIA DI GUERRA
Bet On Soldier non è certo un gioco che fa del realismo il proprio cavallo di battaglia, eppure, esaminando la meccanica alla base dei combattimenti, un che di credibile non tarda a emergere. Nessuno fa nulla, se non per danaro! Questa regola è alla base di tutte le azioni compiute nel corso delle missioni. Ogni nemico ucciso frutta moneta sonante, la stessa che va poi utilizzata per acquistare armi più potenti e per ricaricare le armi e l'energia durante gli scontri a fuoco.


Ogni nemico eliminato frutta un certo numero di crediti, che aumentano in maniera esponenziale quando si riesce a centrarlo in fronte.

info ■ Casa **Digital Jesters** ■ Sviluppatore **Kylotonn** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.betonsoldier.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD, Windows 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Bella l'idea delle scommesse
- Motore grafico esigente, ma spettacolare
- La gloria non conta, qui si uccide per danaro!

- Non è particolarmente impegnativo
- La I.A. andrebbe migliorata
- Armi troppo poco efficaci

Uno sparatutto senza idee meravigliose per la testa, che comunque dona all'appassionato un valido motivo per non togliere il dito dal grilletto. I soldi sono al centro di tutto: per intascarli bisogna uccidere e per uccidere bisogna acquistare gli appositi strumenti.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	6	6	5	6	7



Nell'inventario, si potranno combinare degli oggetti. Spesso, però, bisognerà fare i conti con l'ingombro di elementi vitali per proseguire.

Gli enigmi non brillano certo per originalità.

Behind Enemy Lines si gioca sia con mouse e tastiera, sia con un joypad analogico.

ITALIANO STEALTH

Sebbene la scatola e il foglio con le istruzioni siano in lingua inglese, *Pilot Down Behind Enemy Lines* ha i testi a video e i sottotitoli tradotti in italiano, non sempre in maniera brillante. Ogni livello è introdotto da una serie di riquadri a fumetti, una trovata già vista in *Max Payne*. Il gioco, inoltre, viene distribuito in formato DVD.

GENERE: STEALTH/AZIONE

PILOT DOWN BEHIND ENEMY LINES

Seconda Guerra Mondiale: un pilota è in fuga verso la Svizzera, con alle calcagna un esercito da parodia.

IL tenente dell'USAF William Foster viene abbattuto sul territorio occupato dalle truppe del Terzo Reich. Un'esperienza tutt'altro che piacevole, esattamente come quella che vi troverese a vivere giocando a *Pilot Down Behind Enemy Lines*.

Il titolo in questione vorrebbe essere uno stealth game con alcune variazioni sul tema. Perduti oltre le linee nemiche, soli e senza viveri, oltretutto in inverno, l'unica speranza per raggiungere il confine svizzero sarà quella di sgattaiolare tra le maglie della Wehrmacht senza farsi troppo notare. I nemici principali saranno i militari tedeschi, la carenza cronica di viveri e munizioni, e il freddo. Quest'ultimo, più dei solerti "uomini in grigio", potrebbe rovinare l'esito di una missione, se non si presterà attenzione all'apposita barra azzurra, nell'angolo in alto a sinistra del monitor.

Nel bagaglio di sopravvivenza dell'ufficiale pilota Foster, oltre a una calibro 45, troverete la tipica mossa per strangolare i cattivi di turno, a patto di coglierli silenziosamente alle spalle, e quella per appiattirsi contro le pareti. Il resto è storia comune nei giochi stealth: notare i percorsi delle sentinelle, camminare e non correre, per non produrre rumori sospetti, inginocchiarsi così da non essere visti, rubacchiare armi e cibo, ed escogitare dei diversivi per liberare le vie di fuga. A ciò si aggiunge la facoltà, una volta accumulati punti al termine delle missioni, di aumentare alcune caratteristiche, sullo stile dei GdR. Dati gli "ingredienti" in comune, la differenza tra un gioco valido e uno da lasciare sullo scaffale sta nel modo in cui vengono combinati. La ricetta di *Behind Enemy Lines* è tutt'altro che riuscita. La grafica sembra ereditata da un titolo di quattro anni orsono, i modelli sono poveri per numero e qualità, e le ambientazioni spoglie. Il paragone con classici del genere, quali *Splinter Cell: Choos Theory* e *Thief: Deadly Shodows* è impietoso, e non solo sotto l'aspetto estetico. L'Intelligenza Artificiale dei nemici sfiora il ridicolo e le capacità sensoriali dei soldati tedeschi sono uno schiaffo al buonsenso.

"Il paragone con i classici del genere è impietoso"

A detta degli sviluppatori, quella di dare spazio a uno stile di gioco più votato all'azione sarebbe stata una scelta cosciente. Dopo qualche livello, sembra invece una scusa per giustificare intere sezioni che si possono portare a termine facendo un uso indiscriminato delle armi recuperate. Chi intenda rendere un po' più realistica la fuga di William Foster avrà come unica chance quella di nascondere le barre di percezione dei nemici.

Neppure la presenza di alcuni incarichi secondari, con l'obiettivo di sabotare la macchina bellica tedesca, salva *Behind Enemy Lines*, minato com'è da rompicapi banali. In più di un'occasione ci si chiederà perché sforzarsi di raggiungere la fine del livello – l'unico punto in cui sarà concesso salvare la partita.

Massimiliano Rovati 

PIOVA E VENTO SOPPORTAR

Le condizioni climatiche proibitive costringono William Foster a curarsi non solo dei danni subiti dai proiettili delle guardie tedesche (tramite appositi kit di pronto soccorso), ma anche di quelli legati al freddo. In questo caso, la soluzione migliore per ripristinare il livello della barra blu posta, insieme a quella rossa, nell'angolo in alto a sinistra del monitor, è di trovare un fuoco o di accenderlo negli appositi bidoni sparsi per i livelli. Certi oggetti, come le bottiglie di brandy, arresteranno la corsa dell'indicatore per qualche tempo: l'ideale per affrontare dei passaggi particolarmente impegnativi, come il guado di un fiume.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
Per chi apprezza i giochi stealth, la nuova impresa di Sam Fisher rappresenta una scelta senza compromessi.

La Grande Fuga, Set 03, 7
Per restare nel periodo storico di *Behind Enemy Lines*, ma con un tocco più hollywoodiano. Il gioco offre anche una certa varietà di situazioni da affrontare.

Info ■ Casa **Oxygen** ■ Sviluppatore **The Wide Games Team** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.pilotdowngame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Lettore DVD, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Sottotitoli in italiano
- Alcuni elementi presi dai GdR
- Sono presenti degli obiettivi secondari

- Grafica sorpassata
- I.A. da dimenticare
- Enigmi banali

Intelligenza Artificiale da dimenticare, enigmi banali e grafica sorpassata: tre colpi mortali al cuore di un gioco stealth che riesce nel solo intento di non farsi notare. Fuggendo da *Behind Enemy Lines* ci si imbatterà in titoli ed eroi di ben altra classe.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIBERTÀ D'AZIONE
4	5	5	5	4	5

Giochiamo spendendo POCO



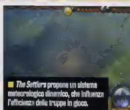
In questa pagina potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

Casa: Ubisoft ■ **Distributore:** Ubisoft ■ **Lingua:** Tutto in italiano ■ **Prezzo:** € 35,00 ■ **Provato su:** Feb 05, 7½ - Ago 05, 6½

THE SETTLERS: L'EREDITÀ DEI RE GOLD EDITION

DOPO oltre dieci anni in compagnia dei simpatici coloni di Blue Byte e quattro versioni del gioco, la casa tedesca deve aver pensato che era giunto il momento di cambiare le carte in tavola.

The Settlers: L'Eredità dei Re è, infatti, l'ultimo nato in una saga di giochi strategici di ottimo livello, che negli ultimi anni cominciava a subire le angherie del tempo. Blue Byte ha quindi deciso di aggiornarsi ai motori grafici completamente tridimensionali, abbandonando la visuale 2D che, da sempre, contraddistingueva l'azione dei suoi piccoli personaggi dall'aspetto vagamente caricaturale. Nel farlo, però, ha deciso di "registrare" anche la giocabilità, che in questo quinto capitolo è meno

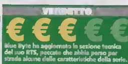

The Settlers propone un sistema meteorologico dinamico, che influenza l'efficienza delle truppe in gioco.

orientata alla gestione delle risorse, con l'accento posto decisamente sulle componenti di combattimento.

Un peccato, dato che proprio la sezione gestionale dei coloni rendeva *The Settlers* un'esperienza diversa, mentre oggi è più vicina ai classici del genere (*Warcraft III* su tutti). *L'Eredità dei Re* propone, per l'ennesima volta, la ricetta "raccogli le risorse - crea strutture e unità - devasta il nemico". Questa abusata impostazione, comunque, non rovina troppo un'esperienza abbastanza divertente, a dispetto della mancanza di innovazioni. La versione "Gold", poi, prolunga l'avventura con l'*Expansion Disc* che ha seguito la pubblicazione del gioco (Ago 05, 6½) proponendo nuovi scontri e unità per tutti gli appassionati di RTS.

Il gioco è tradotto in italiano, a dispetto della copertina in lingua inglese.

GIOCHI COMPUTER

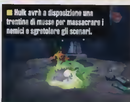


Casa: Vivendi ■ **Distributore:** Vivendi ■ **Lingua:** Manuale in italiano ■ **Prezzo:** € 6,99 ■ **Provato su:** Lug 03, 6

THE HULK

QUELLO della duplice natura del super-eroe è uno dei canovacci più abusati nella storia del fumetto. Ciononostante, anche con qualche decina di primavere sulle spalle, l'idea non sembra aver perso un millimetro del suo fascino, come dimostra la costante ricerca di nuovi eroi di carta da portare sul grande schermo e (di conseguenza) sul monitor dei PC.

Hulk è il rappresentante più fulgido di questo genere d'impostazione: il bestione verde, alter ego in stile "Hyde" del mite ricercatore Bruce Banner, si presta a un gioco d'azione che propone devastazione a tutto spiano e qualche inatteso


Hulk avrà a disposizione una trentina di mosse per massacrare i nemici e sgretolare gli scenari.

momento di tranquillità. Vivendi Universal ha realizzato un titolo che prende spunto sia dalla furia del golia verde, sia dalle caratteristiche proprie del suo alter ego umano, sviluppando un gioco caratterizzato da una natura duplice. Nei panni di Hulk non avremo molto su cui riflettere, avanzando tra livelli assolutamente lineari e zeppi di cose da distruggere (soldati, elicotteri e così via). Le cose varieranno, invece, quando ci troveremo a impersonare Bruce Banner, protagonista di sequenze improntate sull'approccio silenzioso "in stile" *Metal Gear Solid* e sulla necessità di risolvere alcuni semplici enigmi. Un'impostazione che caratterizza circa un terzo del gioco, ma che viene penalizzata dal sistema di controllo abbastanza elementare e dall'inquadratura fissa.

GIOCHI COMPUTER



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Al Vertice della Tensione	€ 12
Beyond Good & Evil	€ 12,90
Comanche Gold	€ 12,90
CSI	€ 12,90
Delta Force Black Hawk Down Gold Pack	€ 29,00
Delta Force 2	€12,90
Delta Force Task Force Dagger	€ 12,90
Delta Force Land Werrior	€ 12,90
Dukes of Hezzard	€ 13
F-22 Lightning 3	€ 13
Ghost Recon	€ 12
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
La Maledizione della Prima Luna	€ 15
Largo Winch	€ 12,90
Might & Magic IX	€ 13
Morrowind Game of the Year Edition	€ 35,99
Myst 3: Exile	€ 13
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90
Pool of Radiance	€ 13
Racing Simuletion 3	€ 12,90
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 2	€ 13
Riven	€ 13
Sea Dogs	€ 12,90
Silent Hunter II	€ 13
Speed Rege	€ 13
The Settlers L'eredità dei Re Gold Edition	€ 35
Will Rock	€ 12,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Silent Hunter III
GMC.Gorman
"Se i biplani della Grande Guerra non bastano..."

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Chi ha detto *Quake 4*!"

Call of Duty 2
BANNED.Neon
"Dal Nord Africa alla Germania!"

Falcon 4.0 AF
GMC.Homer
"Mi mancano i Mustang!"

Football Manager 2006
GMC.Pettinato
"Panchina lunga?"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ott 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 ■ Demo: DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY Dic 03 VOT[illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mag 04/Apr 05 ■ Demo: Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05
La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
[illegible] 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag [illegible]
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 [illegible]O 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Ap[illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Demo: Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa".

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug [illegible]
Casa: EA Distributore: [illegible]
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 ■ Demo: Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 05
Demo: [illegible]
La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 ■ Demo: Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF EMPIRES III N[illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 05
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 ■ Demo: Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar [illegible]2
Casa: Strategy First Distributore: [illegible]
Trucchi: Set 02 ■ Gioco completo: BUO Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUO Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia vi attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 ■ Demo: Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo.

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03
Casa Empire Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi. Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97-Dic 00 Voto: 9
Soluzioni: Gen 98/Gen 01
Demo: Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute· una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

LE PIETRE MILIARI: la saga di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max

2) GRIM FANDANGO Ott 98
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Soluzione: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi ti ha detto che l aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00
Casa. Funcom Distributore. 3D Planet
Soluzione: Feb 01/Mar 01 **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore· Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO
Casa. Eidos Distributore. Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

2) FALCON 4.0 Allied Force Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Torna il più complesso e profondo simulatore da combattimento La grafica è l unico aspetto datato

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03
Casa. Ubisoft Distributore. Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l erede di Flanker 2 5.

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell equipaggio Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto: 9
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

LE PIETRE MILIARI: Gli Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
Sol: Set 02/ Ott 02 **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02
Casa: Virgin Distributore. Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04
Casa: Activision Distributore. Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005 La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO
Casa Activision Distributore. Activision Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05
2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04
3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO
Casa Blizzard Distributore Vivendi
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
2) EVERQUEST II Gen 05
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa NCsoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97
2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi. Feb 99 **Demo:** Nessuno
3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Ott 05 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 05
2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03
3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 V
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00
3) RALPH IL LUPO ALL ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno
2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

JERICHO09
Sparatutto in soggettiva
1. Painkiller
2. Far Cry
3. Half-Life 2
4. UT 2004
5. Quake 3 Arena

ARIUS
RTS
1. Warcraft III: Reign of Chaos
2. Warcraft III: The Frozen Throne
3. Age of Mythology
4. Rise of Nations
5. Rome: Total War

HOLYMAN
GdR/Azione
1. Dungeon Siege II
2. Diablo 2
3. Sacred
4. Divine Divinity
5. Vampire: Redemption

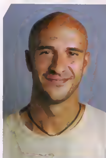
DIF
Giochi di ruolo
1. Morrowind
2. Knights of the Old Republic
3. Vampire: Bloodlines
4. Planescape: Torment
5. Neverwinter Nights

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

next LEVEL



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

DAY OF DEFEAT SOURCE
[GMC] - DOD Source Server #1
213.140.8.218:27017
[GMC] - DOD Source Server #2
213.140.8.218:27018

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

DOPO IL QCON, È IN ARRIVO IL BLIZZCON!

L'arena multiplayer vede scendere sul terreno un altro contendente dal nome prestigioso.

L'ultima annata si è rivelata estremamente propizia per il gioco multiplayer. Nel recente passato, al termine "online" è stato associato – in più di un'occasione – quello di "futuro": insomma, la Grande Rete avrebbe dovuto rappresentare quella spinta in più per ottenere un salto generazionale tale da coinvolgere intere masse di videogiocatori.

Finora, gli scenari ipotizzati da esperti del settore e da brillanti analisti si sono rivelati delle semplici congetture ed è stato soprattutto il successo decretato dai MMORPG a convincere i colossi dell'intrattenimento elettronico a investire pesantemente su un mercato in continua evoluzione: quello del gioco in Rete. A suffragare tale tesi basta un'occhiata a un fenomeno in grande espansione: quello dei tornei per videogiocatori, sponsorizzati dalle stesse case di produzione.

Un esempio tipico è il QCon (di cui si è scritto nel numero di ottobre di GMC), trasformatosi, anno dopo anno, in un'importantissima "convention" con sviluppatori e addetti ai lavori, in cui vengono presentate e svelate clamorose novità.

Da cinque anni, id Software organizza la propria manifestazione nel mese di agosto a Dallas e un altro colosso dell'intrattenimento videoludico ha pensato bene di imitarla. Blizzard Entertainment,



Il sito che ha ospitato il BlizzCon è quanto mai professionale: è un famosissimo centro conferenze.

"Erano presenti i sedici migliori giocatori del mondo di *Starcraft* e di *Warcraft*"

infatti, ha deciso di invitare alcuni dei migliori giocatori del mondo per i suoi splendidi RTS, gli appassionati dello straordinario MMORPG *World of Warcraft* e migliaia di spettatori al suo primo BlizzCon, che si è tenuto nel week-end del 28/29 di ottobre al Convention Center di Anaheim (California). Com'era facile immaginare, dopo l'annuncio si è scatenata una contagiosa euforia all'interno delle varie community online: passare due giorni interi sui titoli Blizzard (due le sale attrezzate, una per i tornei a invito

MTV America ci fa vedere il CPL World Tour di Singapore!

Il network dei giovani, come spesso è stato definito il colosso statunitense MTV, non perde occasione per mostrare quanto sia importante dare spazio ai trend del momento e ai gusti di chi li segue. Continuando nella sua lunga tradizione di "amicizia" verso gli sport elettronici, MTV America seguirà interamente, con una propria troupe televisiva, l'andamento della tappa del CPL World Tour che si terrà a Singapore.
Il network statunitense non è nuovo a simili iniziative: poco tempo fa, nel suo palinsesto aveva dedicato un intero speciale a Fatal1ty, uno dei più forti videogiocatori al mondo.

Sito di riferimento: www.cplworldtour.com


Gli Elfi Oscuri erano già belli quando erano digitali, in carne ed ossa sono ancora più intriganti.

con megaschermi su cui venivano proiettate le partite, un'altra piena zeppa di PC per chiunque volesse divertirsi) rappresentava un sogno per moltissimi appassionati e la caccia agli ultimi biglietti di un evento che, in poche settimane, era già tutto "sold out" si è rivelata un'impresa ardua.

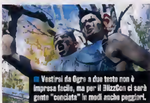
All'evento erano presenti i sedici migliori giocatori del mondo di *Starcraft* e di *Warcraft*, ed erano state predisposte una serie di iniziative che hanno fatto da corollario alla "festa" della casa californiana. Innanzitutto, la scelta della "location", posizionata vicino al suggestivo Disneyland Resort, ha regalato quel qualcosa in più in termini di atmosfera. Poi, la presentazione ufficiale del pluri rinviato *Starcraft: Ghost*, un'interessante variante in chiave Action per console dell'intramontabile RTS di Blizzard. Non solo: l'inarrestabile successo di *World of Warcraft* ha portato ad Anaheim migliaia di fan che hanno avuto modo di sfidarsi in LAN nei nuovi BattleGrounds.

Anche la creatività dei partecipanti è stata messa a dura prova: sono stati presentati alcuni concorsi assolutamente "fuori di testa". Per esempio, "scrivere una canzone" ispirata al mondo dei giochi Blizzard; oppure le classiche gare di "Cosplay" per il miglior costume ispirato al mondo di *World of Warcraft*; la migliore mappa di *Starcraft* e molto altro ancora. Dulcis in fundo, i fan si sono potuti godere un concerto di chiusura assolutamente speciale: erano presenti gli Offspring, fan dichiarati dei videogiochi Blizzard, che hanno allietato per qualche ora gli appassionati intervenuti all'evento.

La diffusione di Internet e il crescente interesse verso il mondo videoludico hanno reso possibile la realizzazione di questo tipo di manifestazione: la nostra speranza è che tale esempio venga seguito anche da tutte le altre case che producono videogiochi. Magari, un giorno avremo un ValveCon oppure un EACon gremiti di migliaia di appassionati, tutti pronti a sfidarsi nel loro sport elettronico preferito.

Simone "AkirA" Trimarchi

Sito di riferimento: www.blizzcon.com


Vestirsi da Ogre a due teste non è impresa facile, ma per il BlizzCon ci sarà gente "conciata" in modi anche peggiori.

Guild Wars

IO SONO DI LIVELLO 845: E TU?

Sfidarsi anche mentre si recita un "ruolo"? Possibile con Guild Wars!


All'interno dell'universo di *Guild Wars* cooperare coo i propri compagni di gilda è necessario per sopravvivere!

Anche nei giochi di ruolo esiste la parola "competizione". Possedere l'oggetto più potente, avere più denaro oppure essere i più bravi a negli scontri *PvP* (giocatore contro giocatore): questi sono alcuni dei sogni "mostruosamente" proibiti per molti giocatori di MMORPG. Peccato che, proprio per la stessa natura del genere, spesso possedere un oggetto o un altro diventi una questione di ore da dedicare al gioco prediletto, piuttosto che di abilità personale (gli oggetti rari sono generati da una forte componente di casualità, e giocando spesso si aumentano le possibilità di trovarli). Questo non è il caso di *Guild Wars*, il MMORPG uscito ad aprile e basato quasi interamente sull'abilità dei giocatori. Gli sviluppatori Arena.net insieme a NCsoft hanno lanciato il primo campionato mondiale di *Guild Wars*, che vedrà affrontarsi le migliori gilde della ladder ufficiale di Europa, Corea e America, nelle finali che si svolgeranno dal 16 al 20 febbraio 2006, durante il Taipei Game Show a Taipei, Taiwan.

La notizia non stupisce più di tanto, anche perché il titolo in questione è proprio quello più adatto per sfide tra gilde; molti siti hanno già lanciato centinaia di tornei, tutti con diverse modalità, ma gli appassionati attendevano "qualcosa" di ufficiale. Con i soldi di uno sponsor si possono far viaggiare le gilde finaliste gratuitamente fino a Taiwan e offrire loro qualche premio in denaro di un certa consistenza.

Il milione di giocatori di *Guild Wars* sparsi per il globo sta già cominciando ad affilare le spade virtuali, pronto a mietere nemici in scontri d'altre epoche a base di acciaio e magie. Chissà che non sia una gilda italiana a giocarsela nelle finali mondiali...

Sito di riferimento: http://it.guildwars.com

Mod per Doom 3

QUAKE II: LOST MARINE

Il capolavoro id Software si tinge di nero.



■ *Quake II* originale: quanti ricordi... e quanti pixel!



■ *Quake II: Lost Marine*. La cura *Doom 3* sembra avere giovato agli Strogg.

- **Sviluppatore:** Futrix Studios
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 265 MB
- **Internet:** http://tinyurl.com/ckdd

NELL'ormai lontano 2003, John Carmack si lasciò sfuggire che gli sarebbe piaciuto realizzare un remake di *Quake II* utilizzando il motore grafico di *Doom 3*.

Il fondatore di id Software forse non immaginava che avrebbe scatenato un mezzo putiferio tra i fan, ansiosi di mettere le mani su questo "sogno". Certo è, che alcuni appassionati particolarmente esperti in materia di modding hanno appena pubblicato un demo di quello che potrebbe essere l'avverarsi di quel sogno. Non un remake fedele, ma un modo per vivere una nuova avventura tra luoghi conosciuti; o quasi. Il motore grafico di *Doom 3* getta, infatti, una lunga ombra dietro ogni angolo e ritrovarsi la faccia di uno Strogg a pochi centimetri, illuminata dai colpi della nostra stessa arma da fuoco, è un'esperienza che lascia il segno. Nonostante il progetto sia ben lungi dall'essere completato, quanto mostrato nel demo è impressionante, specie se si pensa che è stato assemblato in soli quattro mesi e che rimane ancora tanto da fare. Le animazioni, per esempio, sono appena decenti e l'Intelligenza Artificiale non è affatto adeguata, anche a voler ammettere una certa stupidità congenita negli Strogg. Ciò nonostante, il Mod è tutt'altro che semplice da portare a termine, grazie anche alla parsimonia con cui sono distribuiti i kit di pronto soccorso e le armature. Non c'è nemmeno molto spazio per muoversi o granché dietro cui ripararsi.

È notevole lo sforzo profuso per rendere *Quake II: Lost Marine* un'esperienza meno lineare di *Doom 3*, grazie a una quantità di segreti nascosti nei posti più impensati, che invitano il giocatore a esplorare ben oltre la strada principale.



INSTALLAZIONE

1. Controllate di aver installato l'ultima patch 1.3 di *Doom 3*
2. Lanciate l'installer del Mod e selezionate la cartella in cui è installato *Doom 3*.
3. Il Mod verrà installato nella cartella scelta dall'utente, anche se in apparenza il programma continuerà a indicare la cartella di default (**C:\Programmi\Doom 3**) a causa di un bug.
4. Se non dovesse funzionare il collegamento sul desktop, lanciate *Quake II: Lost Marine* dalla sezione Mod del menu di *Doom 3*.

VERDETTO

★★★★☆

L'incredibile atmosfera di *Quake II* ricostruita con la tecnologia più moderna a disposizione. Necessita ancora di molto lavoro, ma promette più che bene.

Mod per Half-Life 2

CAPTURE THE FLAG

Bandiere e Gravity Gun!

- **Sviluppatore:** Fried Okra Games
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 150 MB
- **Internet:** www.hl2ctf.com

IL Mod che aggiunge l'amata modalità Capture the Flag alla sezione multiplayer di *Half-Life 2* è giunto alla versione Beta 1.5 e si dirige a grandi passi verso la 1.6.

Chi ha già dato fiducia a questa bellissima modifica deve aggiornare subito la cartella di Steam, mentre chi non ha mai provato a "rubare la bandiera" è caldamente invitato a farlo. Lo schema di gioco è il solito: due squadre proteggono altrettante bandiere all'interno delle rispettive basi e cercano di rubarsele a vicenda.

I punti vengono assegnati in base al tipo di azione che si riesce a completare: uccidere un nemico senza bandiera assegna un punto alla squadra, riportare indietro la propria bandiera vale due punti, catturare una bandiera assegna cinque punti e così via. Ovviamente, non è possibile vincere senza un minimo di coordinazione e gioco di squadra.

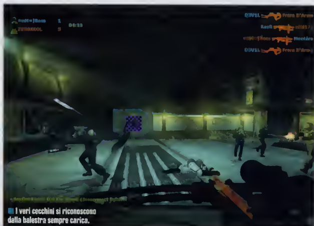
Questo aggiornamento del Capture the Flag porta con sé alcune belle novità, tra cui l'inclusione delle Gravity Gun nell'arsenale disponibile, in modo da rendere ancora più varia e fantasiosa l'arte del furto della bandiera. Sempre bellissime le mappe incluse nel Mod, degne di *Half-Life 2* e perfettamente in tema con l'affascinante ambientazione del titolo originale.

INSTALLAZIONE

1 Lanciate la procedura guidata di installazione.

2 Se il programma non dovesse rilevare correttamente la directory per i Mod, ovvero **Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, inseritela manualmente.

3 Riavviate Steam e lanciate *Half-Life 2: Capture The Flag*.



I veri cecchini si riconoscono dalla balestra sempre carica.



Mod per Battlefield 2

HOVER JEEPS

Chi ha una DeLorean da prestare?

- **Sviluppatore:** Why
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 2 MB
- **Internet:** battlefield2.filefront.com

LO stesso creatore di questo semplice Mod per *Battlefield 2* ammette che la sua Jeep volante è un po' complicata da padroneggiare: "Si comporta esattamente come ti aspetteresti che faccia un'automobile volante".

Non capita tutti i giorni di provarne una, a meno di non chiamarsi Emmet "Doc" Brown, lo scienziato pazzo di "Ritorno al Futuro". E proprio alla pellicola di Robert Zemeckis è ispirato il funzionamento della Hover Jeep in questione: è possibile utilizzarla a terra come un normale fuoristrada, oppure ripiegare le ruote verso il basso e prendere quota. Quando la si usa a terra, è necessario premere anche il tasto di fuoco primario per raddoppiare la velocità. Non è possibile, inoltre, andare in retromarcia, perché il comando è stato assegnato alla funzione di decollo. Per avanzare, una volta in aria, è necessario premere insieme la retromarcia e il fuoco primario.

INSTALLAZIONE

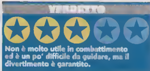
1 Decomprimete l'archivio in una cartella che chiamerete HoverJeeps, all'interno della directory Mods di *Battlefield 2*.

2 Lanciate il file copylevels.bat che trovate nella cartella Levels.

3 Attivate il mod nella sezione Custom Games di *Battlefield 2*.



Con un mezzo così è impossibile passare inosservati.



Mod per Warcraft III: The Frozen Throne

DEFENCE OF THE ANCIENTS

Un po' di stile GdR per The Frozen Throne.



Le sentinelle sorvegliano le strade che portano agli accampamenti. Vanno abbattute per poter avanzare in territorio nemico.

- **Sviluppatore:** Guinsoo
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 3 MB
- **Internet:** www.dota-allstars.com



In *Defence of the Ancients* è possibile controllare un solo eroe.

IN Corea del Sud, il gioco di maggior successo della serie *Warcroft* non è *World of Warcraft*, come sarebbe facile immaginare, ma un Mod per *Warcraft III: The Frozen Throne* che trasforma il titolo strategico in un GdR piuttosto frenetico.

Si chiama *Defence of the Ancients* ed è un vero colpo di genio. In *DotA* il giocatore e i suoi eventuali compagni di squadra devono recarsi nella base avversaria per distruggere un "ancient", posizionato proprio al centro del campo nemico. Sulla loro strada incontreranno torri di guardia e barriere, unità nemiche a ondate e, ovviamente, i componenti della squadra avversaria. La mappa in versione "All-Stars" è la più giocata in assoluto e consente di scegliere tra tantissimi eroi con cui iniziare.

Le prime sfide, appena entrati nel gioco, sono abbastanza semplici da affrontare, come difendersi da un'anatra arrabbiata o uscire dal campo per uccidere qualche ripugnante creatura. In questo modo, è possibile guadagnare denaro e punti esperienza: il primo va speso nell'acquisto di nuove armi e corazze, mentre i secondi andranno a rimpolpare le abilità del personaggio. In soli venti minuti si riesce a trasformare un "timido" nanetto in un "terribile" nanetto pronto ad affrontare il nemico a viso aperto. Alcuni oggetti possono essere combinati tra loro per crearne di più utili e preziosi e vi sono alcune creature particolari che donano una grande quantità di denaro alla prima squadra che riesce a sconfiggerle.

Le sfide non si esauriscono qui: a intervalli di qualche secondo, ciascuna base crea un gruppo di unità controllate dall'Intelligenza Artificiale. Queste ondate tentano di dirigersi automaticamente verso la base nemica, distruggendo qualunque cosa gli si pari davanti.

Finché i giocatori non intervengono, le ondate contrapposte tendono ad annullarsi reciprocamente al centro della mappa, in perfetto equilibrio, ma è durante gli assalti veri e propri che l'importanza di queste unità viene allo scoperto. In ogni caso, il continuo approvvigionamento di "carne fresca" dona una certa spettacolarità anche alle partite in single player. È, però, nelle battaglie via Internet che *Defence of the Ancients* regala il meglio di sé, grazie alla particolare enfasi posta sull'uso delle magie e delle specifiche abilità di ogni eroe. Quando due party di otto elementi vengono in contatto, il gioco di squadra diventa essenziale e prevalgono sempre i giocatori che riescono a coordinarsi meglio. Le tattiche più usate prevedono l'impiego di piccoli gruppi, ai margini, intenti ad annullare le difese minori, mentre gli eroi più forti se le danno di santa ragione: quelli dotati di armatura avanti a tutti, come sempre, con le spalle coperte da maghi e personaggi che attaccano dalla distanza.

Una piccola raccomandazione prima di gettarsi nella mischia: non c'è comportamento più maleducato, per gli appassionati di questo Mod, di quello di un giocatore che entra in una partita per qualche minuto e poi scompare, facendo perdere tempo prezioso a chi era intenzionato a divertirsi.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Installate *Warcraft III: The Frozen Throne* e le ultime patch disponibili.

2 Copiate la mappa *Defence of the Ancients* nella cartella Maps del gioco.

3 Iniziate una partita in single o in multiplayer e selezionate Custom Game.

4 Scegliete una squadra e il gioco è fatto.



Mod per Half-Life 2

INSURGENCY

Con Half-Life 2, combattendo online nei teatri di guerra del recente passato.



La tecnologia alla base di *Insurgency* è quella di *Half-Life 2*.



Stare al riparo è essenziale per non ritrovarsi in posizione orizzontale.

- Sviluppatore: Insurgency Modification
- Genere: Sparatutto multiplayer
- Percentuale di completamento: 60%
- Internet: www.insurgencymod.net

GRAZIE a una spietata ricostruzione dei moderni campi di battaglia, *Insurgency* vorrebbe rappresentare, per i conflitti di oggi, ciò che il Mod *Red Orchestra* è stato per il fronte orientale della Seconda Guerra Mondiale.

Saremo chiamati a combattere, rigorosamente online, nelle tormentate regioni della Croazia e dell'Iraq, e a visitare città devastate dalla violenza come Dubrovnik e Bagdad. Allontanandosi dalle "allegre scorribande" di *Battlefield 2*, *Insurgency* punta piuttosto a una simulazione rigorosa e a un ritmo lento e riflessivo. Qui si tratta di camminare per le strade, sentire la sabbia negli occhi e beccarsi, magari, un proiettile in testa. La tipologia di gioco prevede che una delle due squadre attacchi una specifica struttura e che l'altro team la difenda, sia giocando dalla parte degli Stati Uniti, sia da quella degli "insorti". Gli obiettivi saranno diversi per ogni mappa: incroci stradali, punti di rifornimento e costruzioni di importanza strategica. Tra le scelte più radicali spicca quella di eliminare il mirino "artificiale" in favore di quelli in dotazione alle varie armi, in modo da incoraggiare il giocatore a cercare continuamente riparo per prendere la mira.

I caduti sul campo vengono riportati in vita a ondate, come tradizione del genere, con tempi di rinascita più lenti per la squadra che difende, così da compensare gli svantaggi di chi attacca. Quando un soldato cade a terra non è automatico che riceva soccorsi immediati. Gli sviluppatori, infatti, stanno lavorando a una spaventosa simulazione delle ferite da arma da fuoco che prevede diversi tipi di emorragia, secondo il punto in cui si viene colpiti e la forza dell'impatto. I soldati saranno, quindi, in grado di auto-medicarsi piccole ferite, ricorrendo all'aiuto di un dottore solo nei casi più gravi. Ammesso che ci sia tempo a disposizione e che la ferita non sia così catastrofica da risultare incurabile.

"Il lavoro dei medici è essenziale"

È facile comprendere, dunque, che il lavoro dei medici è essenziale e alleggerisce i soldati dal compito di mettere al riparo i feriti.

Un altro aspetto che è stato accuratamente simulato è la catena di comando. Ogni giocatore è assegnato a una squadra di otto elementi, divisa a sua volta in due gruppi di fuoco da quattro. Ciascun gruppo elegge un Caporale, che dialoga con il capo-squadra, ovvero il Sergente. In cima alla catena si posiziona il Comandante e gli ordini filtrano da un anello all'altro, come nella realtà. Per non annacquare la rigorosa simulazione di fanteria, *Insurgency* prevede che non tutti i veicoli sul campo di battaglia siano pilotabili.
Un giocatore sarà in grado di guidare un Humvee o una Land Rover e di sfruttare le armi



che troverà a bordo, ma i mezzi più imponenti e gli aerei saranno controllati dal computer. Ricordiamo, infine, che tra i programmatori si celano alcuni veterani della scena, già al lavoro su Mod di *Call of Duty* e *Half-Life*, ed è anche per questo che le aspettative sono già alle stelle.



Mod per UT 2004

DEFENCE ALLIANCE 2

Uomini contro macchine... molte macchine.



Un soldato giace a terra, per lui non c'è più nulla da fare.



Le condizioni climatiche prevedono anche le nevicate.

- **Sviluppatore:** Da Studios
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.planetunreal.com/da

MAL comune mezzo gaudio, come suole dirsi e il "male", in questo caso, è rappresentato da un'orda sterminata di bot armati fino ai denti. In *Defence Alliance 2*, la solidarietà tra giocatori è l'unica arma veramente efficace, insieme a un uso accorto di armature e bonus curativi.

Lo scopo del gioco è semplicemente quello di resistere a oltranza, asserragliati in bunker costantemente assediati dai nemici controllati dal computer, fino a quando le difese reggono. Un gioco di sopravvivenza, per dirla in breve. Come il nome stesso suggerisce, *DA 2* è il secondo capitolo di una serie nata quando i poligoni non erano ricoperti di bump mapping e normal map come oggi e che ottenne un discreto successo nella comunità dei giocatori di *Unreal Tournament*. In realtà, non c'è nulla di veramente nuovo in *DA 2* rispetto al predecessore e, onestamente, non se ne sente il bisogno: il concetto alla base di questo gioco potrebbe essere sfruttato in eterno.

Così come per il predecessore, anche la meccanica di gioco di *DA 2* è basata su sei classi tra cui scegliere all'inizio di ogni partita. La fanteria di base e i cecchini sono i ruoli cui è assegnato il compito di "macinare" più bot possibili, con raffiche o singoli colpi alla testa, nel tentativo di rallentare l'inevitabile disfatta. Le classi di supporto giocano, ovviamente, ruoli più decentrati: i medici curano qualunque tipo di ferita e donano un piccolo "boost" in velocità e precisione, mentre i granatieri sono in grado di eliminare un'intera squadra di assalitori con un singolo lancio. Ma è nella coordinazione tra mitragliere e meccanico che si realizza il successo di una squadra. Il secondo è chiamato a posizionare l'equipaggiamento mentre il primo deve utilizzarlo al meglio. Le coppie più affiatate lavorano sempre in tandem, cercando le posizioni migliori da cui fare strage di nemici.

"Lo scopo è quello di resistere a oltranza"

L'ingegnere, infine, ha il compito non secondario di fornire munizioni ai suoi compagni e può disporre delle mine all'ingresso dei bunker. La nuova tecnologia a disposizione degli sviluppatori ha consentito di eliminare alcuni limiti dovuti al vecchio motore di *Unreal Tournament*. Adesso, le missioni possono avere molteplici obbiettivi, come conquistare uno specifico bunker e poi difenderlo, o cercare di tenere più posizioni in contemporanea. In quest'ultimo caso, lo spirito di squadra è ancora più importante, poiché le varie classi e le risorse si ritrovano sparpagliate: chi è disposto a giocare come medico, sapendo di dover correre da un bunker all'altro?

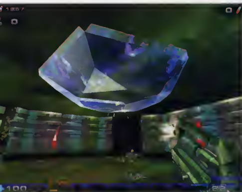
La versione Beta di *Defence Alliance 2* è già disponibile all'indirizzo **www.planetunreal.com** e si prevede un rapido completamento nel giro di pochi mesi.

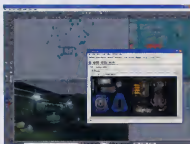


Crea un livello

UNREAL TOURNAMENT 2004

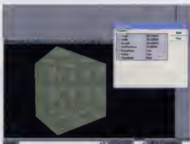
Le basi per imparare a usare il potente editor di livelli UnrealEd.





PRESENTAZIONE

1 È possibile assimilare l'UnrealEd a una sorta di puzzle: prima si sgombra e si prepara l'area di costruzione, poi si cominciano ad assemblare i pezzi, uno dopo l'altro. L'interfaccia grafica di editing è un misto di icone fisse (sulla sinistra e in alto) per l'interazione con il mondo virtuale e la creazione degli oggetti, e di finestre a comparsa. Costruire un livello implica saper riconoscere e incastrare tra loro tutti i pezzi del puzzle.



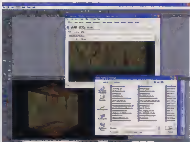
STANZE

2 Per cominciare a costruire le vane aree (o stanze) del livello, si parte selezionando un oggetto "primitivo" (un cubo, una sfera, un cilindro, eccetera) "intagliandolo" nello scenario tramite il pulsante **Subtract**, che si trova nella colonna d'icone sulla sinistra. Un metodo di lavoro che va bene per capire i fondamentali dell'editor, ma che i modder esperti snobbano in favore di una procedura più veloce e diretta.



OGGETTI

3 Se il mondo è tridimensionale, lo schermo purtroppo non lo è, limitandosi alle due dimensioni. Per questo, si devono utilizzare diversi piani di lavoro per posizionare gli oggetti nello spazio in modo corretto. Basta selezionarli, aggiungerli con **Add** e muoverli trascinando il mouse, mentre si tiene premuto un **pulsante** dello stesso (**destro** per la rotazione, **sinistro** per il movimento) insieme a **Ctrl**.



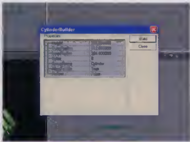
TEXTURE

4 Agli oggetti primitivi è associata di base una texture neutra. Per cambiarla, bisogna aprire il **Texture Browser** attraverso l'apposita icona nella parte alta dello schermo, selezionare il texture pack voluto mediante l'icona **Open Texture Pack** secondo le caratteristiche della mappa da costruire, cliccare su ciascuna parete dell'oggetto/stanza da caratterizzare e, infine, scegliere la texture particolare da applicare.



STATIC MESH

5 Il più è fatto. Invece di costringervi a creare gli elementi strutturali, dai ponti alle astronavi, utilizzando gli oggetti primitivi, l'UnrealEd sfrutta per lo scopo le cosiddette "Static Mesh". Tutto quello che avete ammirato nel gioco originale, compreso questo ponte, è pronto per essere utilizzato nei vostri livelli, perfettamente prefabbricato e pre-texturizzato, ma suscettibile alle vostre modifiche più disparate.



LE DIMENSIONI NON CONTANO

6 La mappa che costruirete sarà essenzialmente un'unica stanza, quella che in termini tecnici si chiama un'arena compatta. Molto compatta, in effetti, essendo il più semplice livello editabile: un po' di spazio per combattere, un'arma con cui sparare e un paio di decorazioni per colorare un po' l'ambiente. Per iniziare, cliccate con il tasto destro su un cilindro primitivo, assegnategli un raggio di 512 unità e premete **Subtract** per creare la stanza.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

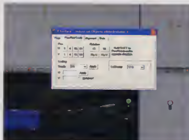
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *Unreal Tournament 2004*

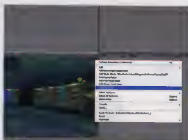
RISORSE

- UnrealEd Wiki: la guida dell'editor, sempre in espansione: **http://wiki.beyondunreal.com**
- Il sito di CliffyB, designer di Epic: **www.planetunreal.com/cliffyb**
- Notizie e consigli su editing e design: **www.3dbuzz.com**
- Il sito ufficiale di supporto tecnico: **http://udn.epicgames.com/Main/WebHome**



APPLICARE LE TEXTURE

7 Aprite il **Texture Browser**, selezionate il texture pack **Industrial.utx** e scegliete nella categoria Object la texture **ribbedcolumn_t**, che però è troppo estesa per le vostre pareti. Cliccate su queste ultime con il tasto destro del mouse, selezionate **Surface Properties**, quindi il menu **Pan/Rot/Scale**. Scalate le texture a metà della loro dimensione originale (**Simple: 0.5**), posizionandole assegnando i valori orizzontali **U** e verticali **V**.



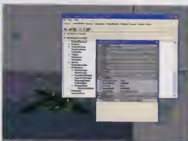
AGGIUNGERE L'ILLUMINAZIONE

8 Per le fonti luminose (da aggiungere cliccando con il tasto destro del mouse sulla mappa e selezionando **Add Light Here**) il procedimento è praticamente lo stesso, con qualche proprietà in più su cui giocare, dal colore al raggio della luce prodotta. Per calcolare subito l'effetto delle luci introdotte e applicarlo alla mappa di gioco, cliccate in alto sul pulsante **Build All**, selezionando la modalità di visione **Dynamic Light**



SCEGLIERE IL PUNTO D'INGRESSO

9 A questo punto, bisogna fissare il punto da dove il giocatore inizierà la sua esplorazione del livello. Per far questo, cliccate con il pulsante destro del mouse su un punto del pavimento e selezionate **Add Player Start Here** per fissare il cosiddetto punto di "spawn" del giocatore. Assicuratevi solo che si tratti di una superficie solida, così da evitare spiacevoli cadute o inquietanti effetti di clipping materializzandovi in mezzo a un muro o appesi al soffitto.



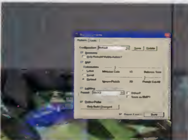
INTRODURRE LE ARMI

10 In *UT 2004*, le armi sono fornite ai giocatori attraverso delle apposite piattaforme. Aprite l'**Actor Class Browser** mediante l'opportuna icona e selezionate in sequenza i sottomenu **xPickUpBase**, **xWeaponBase** e **NewWeaponBase**. Ora, cliccate con il tasto destro sulla mappa nel punto dove volete piazzare la piattaforma delle armi e selezionate **Add NewWeaponBase Here**, aprite il menu **Properties** della stessa e scegliete l'arma dal submenu **xWeaponBase**



CIELO E SKYBOX

11 Nonostante la complessità del puzzle aumenti esponenzialmente, nessun pezzo vi farà impazzire per andare al suo posto. Neanche un incredibile cielo animato come questo è difficile da piazzare, utilizzando la tecnica avanzata delle Skybox, che, mediante l'applicazione di texture a una particolare Skybox Zone definita dall'utente, crea una realistica illusione di movimento da un punto all'altro della mappa.



INSERIRE LE STATIC MESH

12 Per ora, concentratevi sulla realizzazione di singole stanze e sull'utilizzo dei tool per arricchirle, per esempio, di Static Mesh. Aprite lo **Static Mesh Browser**, selezionate gli oggetti prefabbricati che più vi aggradano e posizionateli sulla mappa. Quando siete pronti a giocare, cliccate su **Build All** e infine su **Play Now**. Essere "dentro" la mappa vi farà scoprire tante cose da correggere, ma non abbattetevi e perseverate!

CounterStrike LE MIGLIORI MAPPE PER SURFARE!

Negli FPS, spesso, si celano segreti insospettabili...



Le mappe surf sono uno dei "segreti" meglio nascosti di *CounterStrike*. In pratica, si tratta di muoversi "scivolando" dolcemente su piani inclinati, disposti in modo da creare dei percorsi, cercando di evitare di cadere nel vuoto. E questo grazie a un cosiddetto "glitch", una specie di bug scoperto casualmente nel codice e sfruttato per creare una modalità di gioco completamente nuova. Ovviamente, è necessaria un po' di pratica per surfare e sparare allo stesso tempo, ma il divertimento ripaga di tutte le fatiche.

COME GIOCARE?

1 – INSTALLAZIONE

Di mappe dedicate a questa disciplina ne esistono a decine, anche per la versione *Source* di *CounterStrike*. Per provarne qualcuna, è sufficiente cercare un server su cui si giochi una mappa il cui nome inizia con "surf", scaricarla, e il gioco è fatto. Sono comunque disponibili voluminose collezioni di mappe surf scaricabili da Internet

2 – LA PRIMA ONDA

Una volta saltati su un'onda, bisogna cercare di rimanere a galla e il trucco è muoversi lateralmente verso la cima, senza mai toccare il tasto per andare avanti. Naturalmente, è necessario anche saltare da un piano all'altro e compiere evoluzioni e manovre mentre si è in aria. E possibilmente riuscire mirare alla testa.

3 – FPS ACROBATICO

Le tipologie di gioco che si possono incontrare nelle varie mappe surf hanno ben poco a che vedere con il *CounterStrike* che tutti conosciamo. Quasi sempre, si tratta di circuiti dalle forme più assurde, con i punti di respawn disposti alle due estremità o, addirittura, con un unico punto di respawn. Lo stile e le rifiniture variano parecchio e ogni mappa va affrontata a modo suo.

4 – LA MIETITRICE

Non c'è inizio più frustrante che ritrovarsi a terra morti decine di volte, senza avere sparato un colpo, ma le soddisfazioni con il tempo arriveranno. L'errore, ovviamente, è sempre in agguato e i tempi di respawn tipici di *CounterStrike* non aiutano a tenere i nervi saldi. Per iniziare, scegliete un server poco affollato.

5 – GALATEO

Nonostante sia consentito e incoraggiato sparare ai "surfisti", non è altrettanto lecito guastare la festa agli altri giocatori, sbarrando la strada sulle rampe e spezzando il ritmo. Per questo genere di comportamenti, ogni server ha le proprie regole: qualcuno è pronto a tollerare, altri sono più propensi a "bannare" all'istante.

6 – VARIAZIONI

Una delle mappe più divertenti che possiate incontrare si chiama *Surf Funpark* ed è strutturata in modo che una squadra abbia solo coltelli e l'altra fucili di precisione. Ovviamente, i surfisti con il coltello sono nettamente svantaggiati, ma il tutto risulta abbastanza esilarante da meritare una citazione. Ed è solo un esempio del livello di follia raggiunto da questa comunità di giocatori.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

Giocato in multiplayer

WH40K DAWN OF WAR - WINTER ASSAULT

Relic aggiorna il suo capolavoro e colpisce nel segno!

UNA VENTATA DI FRESCHEZZA

I cambiamenti (non si tratta di semplici aggiunte) al "gioco base", in questa espansione, sono molteplici e tutti azzeccati. I bug risolti sono numerosissimi, mentre alcune truppe sono state completamente ridisegnate (sia a livello grafico, sia a quello di gameplay). Alcuni esempi? I Ragni del Warp sono stati trasformati in macchine da guerra, capaci di fare danni a qualunque nemico e non solo alla fanteria leggera, ma non potranno più essere costruiti da subito; gli Orki fanno paura quando si muovono in massa. Con gli Space Marine del Caos, finalmente, si è colpito nel segno: ora sfruttano gli attacchi in mischia (provocando anche tantissimi danni). Anche le nuove mappe e i tipi di scenari convincono pienamente, senza raggiungere vette di magnificenza. I difetti di questo add on sono da ricercarsi in qualche rifinitura mancata. Un esempio è il bug che affligge il potere di "Avvinghiare" degli Stregoni Eldar. Tale abilità dovrebbe bloccare un'unità bersaglio per qualche secondo, dando modo di spararle senza farla scappare: peccato che basti un combattimento corpo a corpo ingaggiato dalla suddetta unità per far sì che l'effetto svanisca immediatamente.

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Dic 05, 8½
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** Pentium4 2,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB, *Dawn of War*, connessione a Internet

È interessante notare che alcuni degli RTS più giocati attualmente hanno raggiunto la "consacrazione" quali sport elettronici dopo la pubblicazione di un'espansione ufficiale.

È il caso, per esempio, dei due prodotti Blizzard *Starcraft* e *Worcraft* e delle loro due espansioni *Brood War* e *The Frozen Throne*, ma non solo. L'iter di un RTS, dato in pasto a folle di appassionati dediti a trovare la strategia vincente, passa attraverso la pubblicazione di parecchie patch e il supporto completo dello sviluppatore. Nella maggior parte dei casi, però, c'è bisogno di qualcosa di più sostanzioso per bilanciare meglio il gioco: nuove truppe, tecnologie e strategie. Ed ecco apparire nell'universo futuristico creato da Games Workshop, quello di *WarHammer 40.000 Dawn of War* per intenderci, una nuova fazione da comandare e un'unità inedita per i quattro schieramenti originali: il tutto grazie a *Winter Assault*, l'espansione ufficiale appena uscita (di cui trovate la recensione a pagina 104) e subito provata online dalla redazione di GMC.

Le prime impressioni fanno letteralmente venire i brividi! Il gioco è completamente diverso (l'albero tecnologico è stato rivisto per tutte le fazioni), anche da un punto di vista grafico e sonoro. Proprio grazie a questo cambiamento, *WarHammer 40.000 Dawn of War* risulta molto più gradevole e le nuove unità sono proprio ciò che serviva ai vari schieramenti. Per esempio, gli Eldar non possedevano niente che, al costo di poca energia, consentisse loro di distruggere veicoli ed edifici. Ora, con l'aggiunta dei guerrieri rituali, i Draghi di Fuoco, hanno finalmente nel proprio arsenale anche questa soluzione. Insomma, il bilanciamento è quasi perfetto.

Forse, ciò che non convince del tutto in chiave multiplayer è proprio l'introduzione del nuovo esercito. La Guardia Imperiale, con le sue schiere di "soldatini" e i suoi veicoli di tutti i tipi risulta, al momento, (si attendono patch) troppo potente. Probabilmente, ciò è la conseguenza del fatto che tutti i giocatori più famosi si siano messi a provare la fazione nuova di zecca, piuttosto che scoprire le poche aggiunte riguardanti il loro vecchio schieramento preferito. È un po' come essere tornati all'uscita di *WarHommer 40.000 Dawn of War*, quando ancora le tattiche per affrontare gli scontri dovevano essere definite e provate; tra non molto – scommettiamo – saranno ideate strategie cui sarà difficile opporsi, pur schierando la Guardia Imperiale.

Peccato che con l'ottimo *Winter Assault* non si sia voluto anche stravolgere il poco funzionale sistema di "chat in game", che ha riservato – in più di un'occasione – diversi grattacapi ai suoi utenti (le funzionalità sono poco intuitive).

Sicuramente, si tratta di un passo avanti, nella speranza che i prossimi titoli di Relic risultino sempre più godibili in modalità online.



I veicoli sono unità molto potenti, perché possono essere distrutti solo da particolari tipi di armi.

> "Il bilanciamento tra le fazioni di *Winter Assault* è quasi perfetto"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

Un acquisto obbligato per chiunque possieda *WH40K: Dawn of War*, peccato solo per qualche rifinitura mancata.

ESPLODE LA GIOIA DELLA COMUNITÀ ONLINE

I fan delle battaglie nell'anno 40.000 sono letteralmente esplosi di gioia con la pubblicazione di *Winter Assault*, affollando come non mai i server di GameSpy, tristemente semivuoti per un gioco che è stato selezionato per le Olimpiadi dei Videogiochi. I siti dedicati a questo sport elettronico sono ancora pochi, ma i giocatori impegnati in scontri tra armate futuristiche sono praticamente raddoppiati, così come sembra rinata la voglia di divertirsi di quei giocatori che avevano dato un'impronta con le loro strategie all'evoluzione del titolo Relic. Sul sito http://dow.sanctuary-network.com si trovano replay "istruttivi" e forum frequentatissimi su cui discutere di tutto. La lingua utilizzata è l'inglese, anche se sono molti i giocatori italiani impegnati attivamente nella costruzione di questo portale.

GENERE: FPS ONLINE

Giocato in multiplayer

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Quell'ultimo ponte, sempre online...

VALVE SI DA' AL KUNG-FU

Gli utenti di Steam avranno notato che è finalmente disponibile *Rag Doll Kung Fu*, un placevole e spensierato "divertissement" creato da uno degli artisti di *Black & White 2*, Mark Healey. Nel gioco comanderete un esperto di arti marziali, con un sistema di controllo che ricorda i burattini (quelli con i fili): in pratica, con il puntatore del mouse dovrete cliccare sui vari "arti" del protagonista e "muoverlo" di conseguenza – sembra difficile, ma è intuitivo! *Rag Doll Kung Fu* non c'entra nulla né con Valve, né con Source, viene semplicemente venduto e distribuito tramite Steam, al prezzo di circa 15 euro. Per maggiori informazioni, visitate www.ragdollkungfu.com.



- **Casa:** Valve
- **Sviluppatore:** Valve
- **Distributore:** tramite Steam
- **Provato su:** –
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 128 MB, Steam, connessione a Internet

DOPO una lunga attesa, arriva la versione Source di uno dei migliori FPS online ambientati nella Seconda Guerra Mondiale.

Da un mese abbondante circa, infatti, chi ha installato Steam di Valve sul proprio PC può scaricare *DOD Source*; gratuitamente, se avete acquistato, ai tempi, la versione Gold di *Half-Life 2*, oppure al costo di 12 euro circa. Come era facile aspettarsi, il cambiamento più evidente riguarda il settore grafico, che ora è quasi agli standard cui ci ha abituato Gordon Freeman. I muri delle case della Normandia sono ricchissimi di dettagli, così come i mobili negli interni. Non manca il motore fisico, che ora fa letteralmente volare sia gli oggetti, sia i soldati investiti da esplosioni o colpi particolarmente potenti.

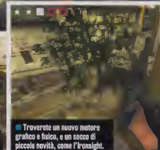
Tuttavia, le novità più interessanti per i giocatori "veterani" di *DOD* sono ben altre: per esempio, l'introduzione dell'Iron Sight, ovvero della possibilità di mirare direttamente lungo la canna del fucile o del mitra. Anche le sei classi disponibili hanno subito qualche leggera modifica: il "rifleman" tedesco, ora, non ha più la baionetta innestata sul fucile, ed entrambe le classi con il lanciarazzi possiedono un'arma migliore rispetto al revolver presente nella versione precedente. Segnaliamo anche che i "rifleman" sono ora in grado di lanciare una granata con il loro fucile.
Il gioco, al momento del "lancio", era accompagnato da sole quattro mappe, ben note ai "veterani": Anzio, Avalanche, Donner e Flash. Già al momento di scrivere queste righe abbiamo visto nuove mappe "sperimentali", create utilizzando soprattutto gli "scheletri" del *DOD* originale. Siamo convinti che, come per *CounterStrike Source*, le altre mappe "ufficiali" appariranno presto sui server – non vediamo l'ora di riconquistare Caen!





Nella versione Source di *DOD* troverete sei classi al posto delle otto "tradizionali".





Troverete un nuovo motore grafico e fisico, e un sacco di piccole novità, come l'Ironsight.

"Il gioco, per ora, prevede solo quattro mappe ufficiali"

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Al di là dei cambiamenti più o meno evidenti nelle classi, in *DOD* Valve ha introdotto delle novità macroscopiche, tra cui l'effetto "illuminazione", che simula "l'abbaglio" subito dall'occhio umano passando da una stanza scura alla luce del sole. Inoltre, Valve ha introdotto non solo il sistema fisico Havok presente nel Source di *Half-Life 2*, ma anche il ragdoll, che simula il comportamento dei corpi dei soldati (soprattutto quando saltano in aria o vengono colpiti da una raffica di mitra!).



VERDETTO

★★★★☆

Semplicemente fantastico. I veterani impiegheranno pochissimo e "riprendere la meno", dato che le modifiche sono poche e ben calibrate.

LA TESSERA FUGGENTE

Sempre a "Play With Your Mind" (www.playwithyourmind.com/main.php), sotto la categoria "Focus", le tessere che compongono più immagini continuano a variare sotto i nostri occhi. L'obiettivo è focalizzarsi su una sola di queste immagini e cliccare sulla tessera quando appare l'elemento giusto. Se sbagliamo, occorre cliccare di nuovo per rimettere in moto il ciclo di variazioni, ma bisogna anche ricordare se abbiamo bloccato una tessera per sbaglio o se, semplicemente, il frammento giusto tarda ad arrivare. E il tempo scorre...

Mondi virtuali

TEMPUS FUGIT

Internet è un luogo pieno di attività capaci di far trascorre qualche ora senza combinare assolutamente nulla...



Grazie al sito "Bombay TV" possiamo realizzare dei "corti" basati sulla cinematografia indiana, e mandarli agli amici.

AVETE mai provato a fare un fiocco di neve con un paio di forbici e un foglio di carta? Sì? E virtuale? A "Make-a-Flake" (http://snowflakes.lookandfeel.com, in inglese) venite equipaggiati con il materiale necessario per creare il vostro fiocco – e, se sarà abbastanza riuscito, potrete postarlo nella galleria dei più belli.

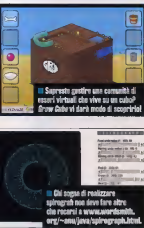
I test di personalità incuriosiscono un po' tutti, soprattutto se sono basati su attività inconsuete. Il sito in inglese "Draw a Pig" ("Disegna un Maialino") al link: **http://drawapig.desktopcreatures.com/drawApig.asp** vi chiede di eseguire un disegno di questo animale e valuterà come siete fatti in base al vostro prodotto artistico.

Il sito "Play With Your Mind" (**www.playwithyourmind.com/main.php**, in inglese) offre una selezione di test e rompicapi davvero diabolici. *Zirch*, incluso nella categoria "Test di Ricerca" ("Search") richiede di cliccare sulle lettere che compongono la parola Z-I-R-C-H in un tempo limitato, in mezzo a un turbine di altre e a fondali ingannevoli; un utile allenamento per trovare l'icona giusta sui nostri desktop superaffollati!

Siete aspiranti registi o sceneggiatori e volete mettervi alla prova? In aiuto, arriva "Bombay TV" (**www.grapheine.com/bombaytv**, in inglese). Selezionate un breve clip da un film indiano bruttissimo e immaginate cosa i protagonisti stiano dicendo, scrivendo per i loro incomprensibili dialoghi dei sottotitoli appropriati. Alla fine, sarete liberi di inviare il vostro personale "film di Tarantino" agli amici via e-mail.

Infine, solo un sito tra quelli che abbiamo esplorato si vanta di essere "un'industria dedicata a Farvi Perdere il Vostro Tempo". Si tratta di "Little Fluffy Industries" (**www.littlefluffy.com**, sempre in lingua inglese), una pagina Web traboccante di giochini tanto vacui, quanto ipnotici. *Clover* conduce a un sito giapponese in cui occorre trovare sette quadrifogli in un intrico di trifogli; *No Brainer* sfida a rispondere a velocità fulminea a domande assolutamente futili: "Indicare cosa è vivo e cosa no tra Britney Spears, un Condizionatore per Ufficio e un Armadillo... troppo tardi, zero punti!"; *Grow Cube* è, invece, un "simulatore di divinità" che consente di popolare con piccoli animali un quieto angolo di Paradiso a forma di cubo, per vedere cosa accade. Si mormora che sia a causa della passione che nutre per questo passatempo, se i titoli di Peter Molyneux sono sempre in ritardo!



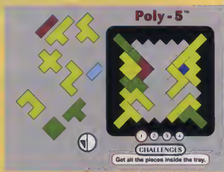


Saprete gestire una comunità di esseri virtuali che vive su un cubo? *Grow Cube* vi darà modo di scoprirlo!

Chi sogna di realizzare spirografi non deve fare altro che recarsi a www.wordsmith.org/~anu/java/spirograph.html.

Ci hanno incastrato!

Il link www.gamepuzzles.com/pparlor/puzzleparlmm.html offre *Poly - 5*, una variante del *Tetris* in cui sistemare forme geometriche di varie dimensioni all'interno di una griglia, incastrandole in modo da occupare tutti i quadretti. Le tessere possono essere fatte ruotare o capovolte a piacimento. Esperimenti svolti con gli scimpanzé – al primo livello di difficoltà – hanno ottenuto risultati migliori rispetto a quelli di chi vi scrive. Chi risolve il terzo livello in meno di due minuti riceverà in regalo.



FAIDA RACCONTA I BOSS

Da questo mese, vi sorbirete una serie di racconti fatti dalla sottoscritta Faida, che analizzerà gli scontri con alcuni dei boss più "famosi" di *World of Warcraft*. Cominciamo da Magmadar, quella grossa cagna (non è un insulto, è una descrizione) che si incontra quando ci si avventura nelle caverne di Molten Core.
Per chi non l'avesse capito, Magmadar non mi è proprio simpatica. Non solo ha una "marea" di punti vita (caratteristica condivisa con tutti i boss più duri del gioco), ma vanta anche una serie di attacchi che definire fastidiosi sarebbe un eufemismo. Vuoi picchiare a sangue il warrior che cerca di tenerti a bada: ok, hai tutto il diritto di farlo, del resto anche noi desideriamo picchiare te, e siamo pure in quaranta. Ma quando fai Fear cercando di beccare tutti i membri del raid, sei veramente antipatica. Se me lo becco io, non posso più curare il tank. Se se lo becca il tank, poi nessuno riesce a tenerti più a bada e la compagnia viene decimata nel giro di pochi secondi. Come se non bastasse, hai quella pessima abitudine di sputare fuoco qua e là per terra, facendoci calpestare delle pozze infuocate che ci procurano danno nel tempo.

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Il viaggio nel mondo di World of Warcraft prosegue, sotto la guida del Non Morto Ualone, costretto ad abbandonare Crushridge!



Tempo di qualche patch e Onyxia sarà raggiunta da altri quattro bei "draghetti", rappresentanti altrettante succose sfide per i personaggi di livello più alto.

SONO partito. Ebbene sì. Ho preso le mie ossa, quelle delle mie due figliolette (Faida e Vena) e me ne sono andato da Crushridge. Come tutti ben sanno, Crushridge è il server europeo che i giocatori italiani hanno scelto quale reame di riferimento per giocare tutti insieme a *World of Warcraft*.

Idea eccellente, ci mancherebbe. La comunità italiana di giocatori di *WoW* ha giustamente considerato valida, nel momento dell'apertura dei server, lo scorso febbraio, la possibilità di far convogliare tutti i propri membri in un unico server, allo scopo di agevolare l'interazione tra utenti. È, effettivamente, molto più facile agire in gruppo (o addirittura in raid) e formare gilde, quando i componenti parlano la stessa lingua, soprattutto se è quella che si conosce dalla nascita.

Purtroppo, i server non hanno una capienza infinita e la quasi totale concentrazione di italiani su Crushridge ha portato presto il reame prescelto al "collasso". Code interminabili prima di iniziare a giocare, ripetuti momenti di insopportabile lag (il "ritardo" dovuto all'intasamento della banda, che non consente un preciso controllo delle situazioni di gioco) e altri problemi hanno reso pressoché invivibile il server, già poche settimane dopo l'apertura. Blizzard è intervenuta offrendo la possibilità di trasferire il proprio personaggio da un server sovrappopolato (come Crushridge) a uno meno affollato, se non addirittura nuovo di zecca.

Dopo una massiccia migrazione di personaggi, Crushridge è tornato a essere tranquillamente vivibile. Ma il fatto di essere la prima scelta per ogni nuovo acquirente italiano di *World of Warcraft* (probabilmente anche grazie alla "pubblicità" indiretta che questa rubrica ha fatto di tale server, oltre all'ovvio passaparola degli utenti, tra forum e gruppi di discussione), ha di nuovo costretto il reame in questione a una situazione di scarsa vivibilità, spingendo Blizzard a proporre una nuova migrazione.

Ora, se la prima volta sono stato felicissimo di rimanere su Crushridge, approfittando del buon senso di altri (ovvero di quelli che se ne sono andati, facendo del bene a se stessi e al prossimo), stavolta sono partito in prima persona, seguendo le intenzioni della gilda (gli EraseR) con cui sto giocando. Mi spiace tanto per il "sogno" di giocare in un server pieno di italiani, ma l'esperienza Crushridge ha reso evidente quanto la realizzazione di tale desiderio non fosse priva di effetti collaterali.

Buona fortuna a quelli che restano, in bocca all'Orco a quelli che sono passati su altri lidi.



Manca poco, ormai



Come ben sanno i più appassionati, Blizzard non ha mai negato di essere al lavoro su un'espansione per *World of Warcraft*. Quello che potrebbe interessarvi ancor di più è sapere che, con buona probabilità, sul prossimo numero di GMC analizzeremo i probabili contenuti di quello che sta per diventare uno degli add on ufficiali più attesi di tutti i tempi! Intanto, sul forum ufficiale del gioco (www.wow-europe.com/en), è possibile leggere qualche anticipazione sui contenuti delle prossime patch.

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

GMC TRUCCHI

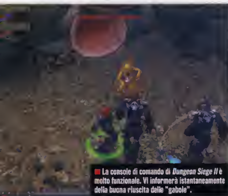
Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

DUNGEON SIEGE II

Modalità trucchi

Iniziate una partita e, in qualunque momento del gioco, premente **Invio** per far apparire la schermata di scrittura dei messaggi. Digitate **+** seguito da uno dei seguenti codici, per attivare l'effetto desiderato (per esempio, **+ drlife** per rendere invincibile il vostro party). Ognuno di questi trucchi può venire disattivato scrivendo il segno **–** prima del codice (**– drlife** farà tornare normali tutti i vostri personaggi).

CODICE	EFFETTO
twilightzone	Attiva la sequenza dei portali di teletrasporto usati dagli sviluppatori (funziona durante le sequenze di teletrasporto)
version	Mostra la versione del gioco
opnauticus	Aggiunge all'inventario l'Anello d'Argento dell'Onniscienza (+24 intelligenza)
quwhba	Rende i nemici estremamente deboli
drlife	Rende il party invincibile
extracreamy	Rende il personaggio più leggero
superchunky	Rende il personaggio più pesante
movie	Permette di registrare un filmato della partita
imalittleteapot	Fa apparire sullo schermo un Arco Corto, un Anello d'Argento e una Giacca Frondosa


La console di comando di *Dungeon Siege II* è molto funzionale. Vi informerà istantaneamente della buona riuscita delle "gabole".


Grazie ai trucchi di GMC, con un semplice colpo riuscirete a sterminare qualsiasi mostruosità vi blocchi la strada in *Dungeon Siege II*.

"Barare" con le armi a due mani

Esiste una particolarità nel codice del gioco che consente di aggirare l'incompatibilità tra armi diverse, entrando nella modalità di lancio di incantesimi. In questo modo, potrete far impugnare al vostro personaggio uno spadone a due mani e una spada normale, oppure un'arma che occupa entrambi gli slot d'equipaggiamento e uno scudo. Così, sarete liberi di impiegare insieme anche i poteri e gli attacchi extra che ogni tipologia di arma possiede. Naturalmente, il trucco potrebbe essere reso inutilizzabile dalle patch più recenti.

Per impugnare un'arma a due mani e uno scudo:

1. Nell'inventario, indossate uno scudo, lasciando vuoto lo slot della mano principale.
2. Selezionate un incantesimo cliccando sull'icona nel riquadro personaggio, al posto dei normali attacchi fisici.
3. Tornate nell'inventario e associate allo slot rimasto libero un'arma a due mani.

Per impugnare un'arma a due mani e un'arma a mano singola:

1. Nell'inventario, associate a ogni slot un'arma a mano singola.
2. Selezionate un incantesimo cliccando sull'icona nel riquadro personaggio, al posto dei normali attacchi fisici.
3. Tornate nell'inventario e liberate la mano principale da una delle due armi a mano singola e sostituitela con un'arma a due mani.

BROTNERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Nota bene:

Per attivare la console di comando è necessario cambiare le impostazioni della tastiera, passando alla configurazione americana. Per eseguire tale operazione bisogna agire sul **Pannello di controllo**, nel menu **Opzioni internazionali e della lingua**. Nella schermata **Lingua**, cliccate su **Dettagli** e, successivamente, su **Impostazione tasti.** Associate una combinazione di tasti al comando **Passa ad Inglese (Stati Uniti)** con il pulsante **Cambia sequenza tasti** (per esempio **Ctrl+Shift+0**). Ripetete l'operazione anche per il comando **Passa a Italiano (Italia)**, naturalmente con una sequenza di tasti diversa.

Modalità trucchi

Per rendere più agevole il compito dei "Fratelli" di *Brothers in Arms* assicuratevi che i file e le cartelle nascoste siano visibili, poi andate nella cartella in cui è salvato il profilo di gioco (da noi, si trova in **C:\Documents and Settings\GMC\Dati applicazioni\Gearbox Software\Earned in Blood\Joe Hartsock**, sui vostri PC **GMC** e **Joe Hartsock** saranno sostituiti dal vostro nome utente di Windows e dal nome del vostro profilo) e aprite il file **Eib.ini** con un editor di testo. Prima di modificarlo, fate una copia di sicurezza del suddetto file. Al suo interno, cercate le stringhe **Consolekey=0** e **bEnableDebugConsoleAndMenu=False**, poi modificatele in **Consolekey=192** e **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Salvate il file, uscite dall'editor di testo e avviate il gioco. In qualsiasi momento della partita, passate al layout della tastiera americano e premete ****. Tomate alla disposizione dei tasti italiana e inserite i seguenti codici:


Anche i vostri "fratelli sotto le armi" possono diventare invincibili. Attenzione, però, perché così facendo perderete parte del divertimento che *Earned in Blood* offre.

Non importa con cosa vi attacchino o quanti colpi vi infliggano, grazie a GMC libererete la Normandia usando solo le vostre forze.



NOME	EFFETTO
god	Rende il protagonista invincibile
fly	Attiva la modalità Volo, che permette al protagonista di volare
walk	Disabilita le modalità Volo e No Clip
allweapons	Permette di avere le due armi principali della missione con i caricatori al massimo
ghost	Attiva la modalità No Clip, che permette al protagonista di attraversare i muri
allammo	Porta al massimo il numero dei caricatori dell'arma impugnata in quel momento
supersquad	Rende invincibili tutte le squadre sotto il vostro comando

IMPERIAL GLORY

Modalità trucchi

Per rendere la vostra conquista più rapida, assicuratevi di avere il gioco aggiornato alla versione 1.1, poi digitate rapidamente **pyrogodmode** nella schermata dei riconoscimenti. Sentirete un urlo di guerra se la procedura sarà stata eseguita correttamente. A questo punto, usate i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
CTRL di sinistra+ Alt di sinistra+F	Accelera la costruzione degli edifici
CTRL sx+Alt sx+U	Accelera i processi di ricerca
CTRL sx+Alt sx+G	Accelera l'addestramento delle truppe
CTRL sx+Alt sx+N	Incrementa il cibo disponibile
CTRL sx+Alt sx+D	Incrementa le scorte d'oro
CTRL sx+Alt sx+X	Incrementa la popolazione della nazione
CTRL sx+Alt sx+Y	Incrementa i materiali disponibili



Non esistono fondamenta più solide dei trucchi di GMC, su cui edificare il vostro impero in *Imperial Glory*.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Modalità trucchi

Per rendere più efficiente la gestione del vostro parco di divertimenti, assegnate a uno qualsiasi dei vostri ospiti uno dei nomi riportati di seguito, così da attivare il trucco a esso associato:

NOME	EFFETTO
James Hunt	Fa ottenere la possibilità di muoversi in Dune Buggy per il parco
Atari	Tutte le persone ridono contente
Chris Sawyer	Tutte le persone saltano per la gioia
Shifty	Tutte le persone danzano
Frontier	Tutte le attrazioni e le montagne russe non si rompono mai
John Wardley	Rimuove le limitazioni in altezza per la costruzione delle montagne russe
Jon Roach	Tutte le attrazioni diventano irresistibili per gli ospiti
Sam Denney	Tutte le montagne russe diventano irresistibili per gli ospiti
David Braben	Lanci illimitati e aumenta la velocità della catena di traino
Andrew Thomas	Diminuisce l'attrito del tracciato
Jonny Watts	Attiva la visuale attraverso gli occhi del visitatore selezionato
Guido Fawkes	Sblocca l'editor avanzato per i fuochi d'artificio
Andrew Gillett	Annulla l'attrito del tracciato
John D Rockefeller	Aumenta il vostro quantitativo di denaro di 10.000 $
Mouse	Gli ospiti perdono tempo guardando il suolo
D Lean	Attiva l'editor della "Flying camera"
ATITech	Tutti i personaggi si muovono velocemente su schermo per venti secondi, ma il tempo scorre normalmente
Make Me Sick	Tutti i visitatori si sentono male
Sam Denney	Tutti i visitatori provano ogni montagna russa presente nel parco prima di lasciarlo
Atomic	Crea una grossa esplosione su schermo
PhotoStory	I visitatori scattano molte foto
Ghost Town	Impedisce ai nuovi ospiti di entrare nel parco
FPS	Mostra il frame rate
A Hitchcock	Fa apparire molte anatre



Chrome

Modalità trucchi

Premete \ per attivare la console di comando, dove inserire i codici necessari a rendere più agevoli le vostre peripezie. Attenzione, perché tutte le stringhe da inserire sono sensibili alla differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli.

CODICE	EFFETTO
Cheat.GodMode();	Attiva/disattiva la modalità invincibile
Cheat.AddAmmo();	Ricarica completamente l'arma impugnata
Cheat.TuneWeapons();	Elabora l'arma impugnata
Cheat.FullHealth();	Ripristina completamente l'energia del protagonista
Cheat.NextMission();	Salta alla missione successiva
Cheat.TuneImplants();	Elabora l'impianto

CODICE	EFFETTO
Cheat.GiveAmmo*nomemunizione*();	Sostituendo a *nomemunizione* i seguenti codici, è possibile far apparire sul terreno di gioco il tipo di proiettili associato: **9mmShort, 12mmShort, 14mmLong, Rockets, Energy, 8mmLong, Shotgun**
Cheat.Give*nomeoggetto*();	Sostituendo a *nomeoggetto* i seguenti codici, è possibile far apparire sul terreno di gioco il tipo di oggetto associato: **Knife, Grenade, ClusterGrenade, Healtex, OCS, CloakingDevice**
Cheat.Give*nomearma*();	Sostituendo a *nomearma* i seguenti codici, è possibile far apparire sul terreno di gioco il tipo di fucile associato: **OCICrom, MatsonACC, NoNFrager, C9S, C9AS, TAINitron, MAXatron, MatsonCAFS, TC234Sup, BjornHD, TC234, GLDragoon, LeRogue, OCIX4**



Il cacciatore che ha ingaggiato lo scontro a fuoco con voi, in Chrome, avrebbe fatto meglio a non incrociare i fucili laser con un personaggio invincibile.



In ogni momento, potrete far apparire l'arma più adatta all'occasione che state per affrontare in *Chrome*.

nel prossimo

NUMERO

RECENSITO!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Nel nuovo gioco a quattro ruote di EA, torna la polizia!

PROVATO!

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

Per l'ultimo capitolo, il Principe si sdoppia!

RECENSITO!

THE MATRIX: PATH OF NEO

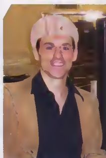
Atari avrà scelto la pillola giusta, questa volta?

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 9 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 21.

"Il sistema produttivo italiano, in ambito videoludico, rasenta lo zero"

L'Italia dei videogiochi

IL 28 settembre scorso, l'Associazione Editori Software Videoludico Italiana (AESVI), ha presentato a Milano il Primo Rapporto Annuale sullo Stato dell'Industria Videoludica in Italia, commissionato ad ACNielsen.

Premesso che le statistiche vanno sempre interpretate e non prese alla lettera, la ricerca ha sfornato una serie di dati molto interessanti, che stimolano ulteriori riflessioni. Il primo aspetto da sottolineare è la vitalità del settore. Mentre l'elettronica di consumo italiana è in crisi da anni, il mercato dei videogiochi appare in forte crescita. Nell'anno fiscale terminato a marzo 2005, l'industria videoludica ha realizzato, in Italia, un giro d'affari complessivo pari a 604.223.610 euro. La tendenza, rispetto al periodo corrispondente dell'anno precedente, si presenta in forte crescita, registrando un incremento del 17% in termini di volume e dell'8% in quelli di valore. Per quanto concerne l'online gaming, si stima che gli utenti collegati siano circa 1,8 milioni, ovvero il 10% sul totale dei videogiocatori. La cifra risicata risente di limiti infrastrutturali del territorio italiano, come lo scarso livello di penetrazione della Banda Larga e la totale assenza di supporto Wi-Fi. In questo, il nostro Paese mostra tutta la propria arretratezza tecnologica.

Ben più interessante, almeno per quanto ci riguarda, è l'identikit del giocatore italiano, descritto nella seconda parte del Rapporto dell'Osservatorio Permanente AESVI. Stando ai risultati dell'indagine quantitativa realizzata da AC Nielsen sui 17.000 individui di età superiore ai 14 anni, appartenenti alle 6.000 famiglie del campione, il 36,3% della popolazione italiana adulta (ovvero 1 su 3) gioca con una frequenza più o meno intensa ai videogiochi; il 18% (ovvero quasi 1 adulto su 4) gioca frequentemente.
In Italia, secondo AESVI, i videogiochi rappresentano un vero e proprio fenomeno di massa tra i giovani e i giovanissimi, con punte che sfiorano il 90% per la fascia 14-19 anni e il 74% per la fascia 20-24. Tali dati confermano che il videogame è una presenza stabile nel tempo libero e nello stile di vita dei giovani italiani.

I videogiochi non sono presenti solo tra i teenager: la popolazione adulta rappresenta una fetta sempre più consistente del pubblico di riferimento del mercato videoludico (gioca, infatti, il 27% nella fascia tra i 25 e 34, il 23% nella fascia tra i 35 e 55, quindi il 50% dei videogiocatori va dai 25 ai 55 anni). In terzo luogo, sono in crescita anche le giocatrici femminili, smentendo gli stereotipi che associano il videogame a una forma di intrattenimento prevalentemente (o esclusivamente) maschile. Stando al rapporto, il 40% del totale dei videogiocatori sono donne e, raffrontando la proporzione di videogiocatrici rispetto alla popolazione di riferimento, emerge che una donna su quattro utilizza videogiochi.

Il 91% dei videogiocatori italiani usa il personal computer per giocare rispetto alle console (52%, com'è facilmente intuibile, molti utenti impiegano sia una console sia un personal computer). I videogiocatori italiani giocano poco durante la settimana (il 54% degli intervistati ha dichiarato di trascorrere mezz'ora al giorno in compagnia dei videogiochi e solo l'1% più di quattro ore), ma anche durante il week-end: solo il 19% passa da una a due ore videogiocando. Dalla ricerca si deduce che l'Italia è una nazione di "casual gamer" e che gli "hard core" sono una nicchia sempre più insignificante, a livello demografico e (dunque) economico.
Tra i generi preferiti dagli utenti spiccano i titoli strategici e gli action-adventure (entrambi 63%), le simulazioni di guida (53%), i giochi sportivi (46%) e quelli di calcio (42%, che sorprendentemente, viene considerato un genere a sé stante).

La spesa per i videogiochi è in aumento: l'investimento annuo vede un acquirente su tre (34%) in una soglia di spesa che va dai 31 ai 75 euro e quasi uno su quattro nella fascia superiore (dai 76 ai 150).
La larga parte dei videogiocatori (66%) dichiara un acquisto annuo di un numero di videogiochi oscillante tra 1 e 5, un 10% da 6 a 10 e un 5% addirittura da 11 a 15.

La buona notizia è che il mercato videoludico italiano dovrebbe crescere considerevolmente nei prossimi anni. Quello che il rapporto AC Nielsen, tuttavia, non dice è che il sistema produttivo locale, in ambito videoludico, rasenta lo zero. L'Italia consuma videogiochi, ma è incapace di produrre software degno di competere a livello internazionale.
Il nostro Paese non sembra in grado di progettare a medio-lungo termine. In un momento in cui sarebbe fondamentale puntare sul settore produttivo, i grandi investitori si tirano indietro. Il risultato è una fuga di cervelli generalizzata – i migliori game designer, programmatori e art director italiani lavorano all'estero per studi e case americane, inglesi, francesi.

Da noi si traduce molto, ma si produce poco, con l'eccezione di Milestone, cui si devono capolavori del passato come *Screamer* e titoli attuali degni di nota come *SCAR*. Se il cinema e la musica italiana si barcamenano – se non altro, produciamo molto ed esportiamo qualcosa – in ambito videoludico siamo praticamente irrilevanti. Se seguissimo l'invito del presidente Ciampi di comprare solo prodotti "Made in Italy", dovremmo appendere il joypad al chiodo.

Come ho scritto qualche mese fa, oggi come ieri, l'Italia dei videogame è una colonia americana.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti @futureitaly.it.